FINAL FANTASY VIII: ÓSMY CUD ŚWIATA?

Reset

MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

INDEKS 33442

Final Fantasy VIII
Battlezone 2
Crusaders of Might & Magic
Test Drive 6

MARZEC 2000 3/00 (35) CENA: 4,90 ZŁ

ISSN 1428-2860
03
9 771428 286079

Logitech

Kontrola i komfort

IMPERIUM GALACTICA II ALLIANCES

ROZPOCZĄŁ SIĘ WYŚCIG O PODBÓJ WSZECHŚWIATA

Kup oryginalną wersję gry IMPERIUM GALACTICA™ II
by w dniu premiery
polskiej wersji językowej
otrzymać ją

ZA DARMO!

UWAGA!

Kupując grę możesz wygrać
jeden z 40 produktów firmy Logitech
o łącznej wartości rynkowej 10 000 zł!

Warunkiem uczestnictwa w promocji jest udzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania znajdujące się na karcie rejestracyjnej, wypełnienie jej, podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych i odesłanie na adres L.L.M. Sp. z o.o. ul. Chodkiewicza 3c, 02-935 Warszawa.

Los rasy spoczywa w rękach przywódcy. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki. Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta i broń ich przed atakami z lądu i powietrza. Twórz sojusze z sąsiadami i zakładaj szlaki handlowe, prowadź oszałamiające bitwy kosmiczne, wynajduj i opracowuj większe i lepsze jednostki, wysyłaj szpiegów, infiltruj i niszcz swoich wrogów. Wszechświat oczekuje na nowego Władcę.

TYLKO 119 zł
4 PŁYTY
PC CD ROM

Imperium Galactica 2™ © 1999 GT Interactive Software Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wymyślone i stworzone przez Digital Reality. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp. i GT Interactive Software (Europe) Ltd. Imperium Galactica GT są nakami endlowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Digital Reality i logo Digital Reality są znakami handlowymi Digital Reality. Blue Byte ... Wszelkie użyte nazwy i znaki handlowe są własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

LEM
LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chodkiewicza 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

JUŻ 15 MARCA NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ.

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

FAUST 7

Siedem dusz będzie zaprzedanych
Siedem dusz będzie potępionych
Siedem dusz musi być zbawionych... Nie licząc Twojej.

Marcellus Faust, to wielki mędrzec i jednocześnie strażnik strzegący tajemnic opuszczonego wesołego miasteczka. Pewnego dnia u jego bram pojawia się postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Gracz wcielając się w postac Fausta musi unikać pułapek zastawionych przez potężnego demona. Zadanie nie jest łatwe. Czeka Cię podróż przez 7 ogromnych lokacji, w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz oraz oczywiście siebie samego...

Faust, zajmujący 4 płyty CD, to kolejna obszerna, fantastyczna gra przygodowa mistrzów gatunku z firm Axel Tribe i Cryo - tworców serii Alone In The Dark, Atlantis, czy gry Prisoner Of Ice.

Gra łączy elementy horroru, fantasy oraz czarnego humoru, a jej atmosfera dorównuje najlepszym filmom grozy. Takiego klimatu nie znajdziesz w żadnej innej grze !

4CD

Cena ok. 79 złotych

PL POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

OST Z FILMU CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

multimedia

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Axel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Reset

Nr 3 (35) Marzec 2000!

Lista przebojów:

Redaktor Naczelny:
Zca Naczelnego:
Sekretarz redakcji:
Dyrektor artystyczny:
Szef graficzny:
Piotr Leczkowski
PR MAN:
e-mail:
Korekta:
CD Manager:
Projekt graficzny
Piotr Leczkowski
Stali współpracownicy:
Michał Cichy, Łukasz Denejko, Robert H. Adler, Leszek Konaszewski, Jakub Kowalski, Tomasz Kowalski, Cyprian Ożyński, Jan Pachniewicz, Tobiasz Piątkowski, Maciej Petrycki, Konrad Pluciński, Agnieszka Prokopiuk, Adam Sobieraj, Roman Trylski, Piotr Wierzchowski, Radosław Wojciechowski, Krzysztof Woźniak

Adres redakcji:
Reset ul Senatorska 13/15
00-075 Warszawa
tel. (022) 828-55-85 do 89
fax (022) 828-55-88
e-mail: Redakcja@Reset.com.pl
internet: WWW.Reset.com.pl
Dział produkcji:
(czyli Mistrz i Małgorzata)
Grzegorz Burzyński,
Małgorzata Frajndt
Prenumerata:
Małgorzata Jóźko tel (022) 828-55-81
e-mail: prenumer@reset.com.pl
Reklama:
J Hr. Monika Kwiatkowska,
Mariusz Szynalik
Time & Space Media House
tel. (022) 829-67-80, 81
Druk: Winkowski Sp. z o.o.
ul. Okrzei 5, 64-920 Piła
Dział kolportażu:
tel. (022) 828-55-84

Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych, zastrzega sobie prawo adjustacji tekstu, doboru tytułów i dokonywania skrótów nadesłanych materiałów.

Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za treść publikowanych ogłoszeń i zastrzega sobie prawo odmowy ich przyjęcia, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową bądź charakterem pisma lub są niezgodne z interesem Wydawcy.

Wydawca: ZPR S.A.
ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa
We ... - kochamy Cię

Dzień
dobry,
Sprzedawco
Samochodów.
- A witam, witam, mój drogi
Świeżo Upieczony Posiadaczu. Cóż
cię do mnie sprowadza?
- Samochód, który kupiłem tu tydzień
temu, nie jeździ.
- Niemożliwe! Co się stało?
- Jeździłem sobie wesoło po mieście, aż tu nagle auto
zaczęło się krztusić, stanęło i nie daje się uruchomić.
- A ile kilometrów pan przejechał?
- Licznik pokazał 450.
- A czy dolewał pan w tym czasie benzyny do baku?
- Nie, a po co? Wskaźnik poziomu paliwa trzyma się dzielnie w okolicy połowy
skali.
- Mój drogi ŚUP, ten samochód nie może przejechać na jednym baku więcej niż 400 km, zaś tobie udało się 450 - to znaczy, że wykorzystałeś też rezerwę - trzeba po prostu dolać paliwa i wszystko będzie okej. Miernik poziomu pewnie się zaciął - z tym trzeba będzie pojechać do warsztatu.
- Ale ja nie mam zamiaru dolewać paliwa. Skoro miernik pokazuje połowę, to znaczy, że paliwo na pewno jest w baku, a poza tym, tobie, mój drogi SS, chyba się wydaje, że ja śpię na pieniądzach i stać mnie na codzienne tankowanie?
- Drogi ŚUP, wskaźniki czasem mają to do siebie, że się psują, zaś fakty mówią same za siebie - po przejechaniu takiego dystansu bak musi być suchy!
- A co mnie to obchodzi?! Miernik pokazuje, że benzyna jest, to musi być, chcę żeby jeździł!!
- Mimo wszystko namawiam do dolania benzyny - wtedy na pewno ruszy.
- Nie będę niczego dolewał! Samochód ma jeździć i już!
- Drogi ŚUP, samochody nie jeżdżą bez paliwa.
- A co mnie to obchodzi? Samochód nie jeździ - znaczy się popsuty. A miernik na pewno jest dobry - co ty mi tu, SS, opowiadasz za banialuki!. A w ogóle to benzyna jest droga i nie mam na nią pieniędzy.
- Ależ ŚUP, przecież każdy, kto kupuje samochód musi liczyć się z kosztami paliwa. To się rozumie samo przez się.
- A co mnie obchodzi, co robią inni, chcę, żeby moje auto było sprawne.
- Ono jest sprawne, tylko...
- Wcale nie jest, wiem lepiej!

Czysta abstrakcja nieprawdaż? Otóż nie - to samo życie. Samochody to bardzo skomplikowane urządzenia i większość z ich użytkowników tylko blado zdaje sobie sprawę z tego, jak działają. Kiedy jednak porównamy samochód z komputerem okazuje się, że smrodzący potwór to dziecinnie prosta i w zasadzie niezawodna zabawka. Paradoksalnie, przed samochodem czujemy jednak respekt dużo większy, niż przed pecetem. Nadzwyczaj często traktujemy naszego blaszaka gorzej, niż niewolnika, i żądamy, aby był wiecznie zwarty i gotowy. Fałszywa opinia, że zakup komputera to najtrudniejsza czynność - potem jest już z górki, jest tak powszechna, że ręce i nogi opadają, gdy po raz setny (danego dnia, rzecz jasna) tłumaczy się kolejnej osobie, oczywiste, wydawałoby się, prawdy.

Celem niniejszego grafomańskiego kawałka nie jest namawianie kogokolwiek do układania kochanego notebooka w nogach łóżka zamiast kota. To jedynie wyrażona, z taka pewną nieśmiałością, propozycja, aby czasem zastanowić się, czy nie żądamy od naszego przerośniętego kalkulatora, żeby - przekładając na język samochodowy, jeździł sto lat, bez remontu, na tych samych oponach, osiągał moc setek koni z niecałego litra pojemności i nie wymagał, rzecz jasna, ani kropli benzyny.

Krew się Leje ...

W CAŁOŚCI PO POLSKU

W polskiej wersji językowej wystąpili:
Andrzej Chyra, Marcin Troński,
Jeremi Jemiołowicz.

SKOUT

Skaut to:
- 17 rozbudowanych misji
- niezwykła Sztuczna Inteligencja wrogów
- ogromny wybór broni
- elementy przygodowe i fabularne
- konieczność współdziałania człowieka-gracza i bitewnego robota
- rozbudowane opcje gry sieciowej

Planeta Lugubrios została otoczona polem siłowym.
Złowrodzy Kybernoidzi - rasa szaleńców
- szykują tam broń mogącą zagrozić Galaktyce.
Przez pole siłowe może przedrzeć się
tylko jeden człowiek i jeden robot.
Ty i Twój Bitewny Dron.

Jeśli chcesz sobie tylko postrzelać,
to Skaut nie jest grą dla ciebie.
Tu trzeba też ruszyć głową, a nie tylko
szybko naciskać spust!
- uwolnij zakładników
- wedrzyj się do komputerów wroga
- badaj tajemnicze instalacje Kybernoidow

CZAS OCALIĆ ŚWIAT, ZWIADOWCO !

CODA
Modern Games
Soft Enterprises

CENA 69zł

Nieruchomości

CD MENU 8
Nowości 9
Prenumerata 71
Skrzynka pornografologiczna 80

Na Horyzoncie

Demise: Rise of the Ku'Tan 23
Devil Inside 16
Icewind Dale 18
Messiah 22
Thief 2 20

Przygrywki

Blacha 65
Cheaty 73
Internet: Strony na czterech kółkach 62
Lord Vader z rękawa 53
Magic: the Gathering 54
Militaria: Śmiercionośne gąsienice 60
Quakeworld 56
RPG: Bitwa na polach dark fantasy 58

Konkursy

Rozwiązania konkursów: Eksterminacja, Blacha dla każdego, Półżywych, lista osób nagrodzonych w ankiecie 49

Odloty

Film: „South Park the Movie" 95
Film: „To my" 94
Hip hop prosto z pieca: Beastie Boys 96
Johny 64
Komiks 82
Niechlujna penicylina 90
Rasiści w prześcieradłach 88
Trzy magiczne litery 92
Zginacze łyżek 86

Poradniki

Faraon 74
Gabriel Knight 3 77

Recenzje

Airport Inc. 42
Battlezone 2 27
Championship Manager season 99/00 36
Codename Eagle 37
Creatures 3 48
Crusaders of Might & Magic 32
Delta Force 2 40
Final Fantasy VIII 24
Flanker 2.0 30
Panzer Campaign: Smolensk 41 34
South Park Rally 46
Star Trek: Hidden Evil 44
Test Drive 6 35
Toystory 2 47
Tzar: Ciężar Korony 38
Wild Wild West 45

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

Gra sprzedaży od końca marca 2000

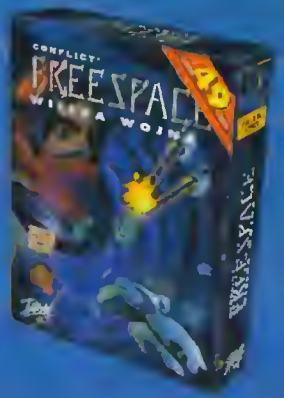
FREESPACE 2

Niesamowity realizm walki gigantycznych statków kosmicznych wspieranych przez tysiące mniejszych jednostek przyprawi Cię o zawrót głowy. Czegoś podobnego jeszcze nie widziałeś na ekranie PC!

Pierwsz część znakomitej serii

FREESPACE

ponownie w sprzedaży już w marcu



2CD

PL

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycje w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

GRY Z FIRMY CD PROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Interplay BY GAMERS FOR GAMERS

volition

3 CD

niska cena 79 złotych

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymyślające misja, dokładnia opracowana „otoczka" fabularna, wyśmienite odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrogich (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" [...] „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogromniaste obiekty."
IO, ocena: 98/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybijającą ponad standardy, ale nadali jej dwuwymiarowy klimat, o których w grach nie łatwo"
RESET, ocena: 9/10

Reset GRA MIESIĄCA

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Szewska 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konarskiego 3 (wejście od ul. 3 maja nr 5, tel. (0-48) 383 24 19; Warszawa ul. Jerozolimskie 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Puławska 2, tel. (0-22) 654 23 66; Biuro handlowe: Warszawa ul. Jerozolimskie 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers For Gamers" są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

DEMA GIER

Armored Fist 3
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.
Dawno nie gościł na ekranach pecetów żaden symulator czołgu. Firma Novalogic postanowiła naprawić ten błąd i oto mamy trzecią część gry Armored Fist

Army Men: Toys in Space
Wymagania: P90 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.
Kolejna część zmagań plastikowych żołnierzyków. Tym razem nasza mała armia będzie walczyć przeciwko pomarańczowym „zielonym" ludzikom

Ford Racing
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Wymagany Akcelerator 3D.
Wyścigi samochodów marki Ford. Niestety w demie poszaleć można tylko Fordem Pumą

Gromada PL
Wymagania: P166 - 16 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.
Prosta ale dość efektowna i widowiskowa strzelanina, a wszystko dodatkowo w języku polskim

Imperium Galactica II
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Wymagany Akcelerator 3D.
Druga część gry ekonomiczno strategiczne w której naszym celm będzie podbój kosmosu i całkowita dominacja wybranej przez nas rasy we wszechświecie

KA52: Team Alligator
Wymagania: P200 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Zalecany Akcelerator 3D.
Symulator śmigłowca bojowego. W wersji demo gracz ma do dyspozycji 2 kampanie i kilka misji. Warto przeczytać plik readme txt dołączony do gry, znaleźć w nim można klawiszologię, bez której nie da się praktycznie grać!

Majesty
Wymagania: P166 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1.
Ciekawie zapowiadająca się gra RTS będąca połączeniem strategii i gry typu "sim" rozgrywającym się w klimatach fantasy. Gracz wcieli się w postać monarchy a jego zadaniem będzie dbanie o rozwój i bezpieczeństwo królestwa, którym włada. Choć demo jest w wersji angielskiej, gra zostanie całkowicie zlokalizowana

Messiah
Wymagania: P233 - 64 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7.0. - Wymagany Akcelerator 3D.
Premiera Mesjasza była już tyle razy przekładana, że wszyscy prawie zdążyli już zapomnieć o tej grze, ale oto w końcu nadszedł [illegible] na rozprostowanie skrzydełek

Shogun:Total War
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 7.0. - Wymagany Akcelerator 3D.
Dowodzi armią japońskich wojowników, oto wyzwanie dla niejednego gracza. Możesz spróbować mu sprostać grając w demo gry Shogun:Total War

SWAT 3: Close Quarters Battle
Wymagania: P233 - 32 MB RAM - Win95/98 - DirectX 6.1. - Zalecany Akcelerator 3D.
Komandosi w policyjnych [illegible] rach znowu w akcji

Sterowniki:
DirectX 7.0A PL/US
- 3dfx Voodoo III
- 3dfx Voodoo II
- Diamond Viper II
- Viper II Metal
- Riva TNT

Sterowniki umożliwiające na kartach Sound Blaster Live!, SB16, ESS16B8 obsługę dźwięku systemu Aureal.

Patche do gier
Age of Wonders patch 1.31
Driver patch 2.1 US
Liga Polska Menadżer 2000 patch 1.0.0.4
Age of Empires 2 patch
Quake III Arena Point Release Jan1300
SWAT 3 patch 1.1
Planescape Torment patch 1.1
Unreal Tournament patch 405B

Roosłan przedstawia: Kłejkowyj Mir

Wygrzebane z sieci

Wojsko - czyli długa droga od biletu do cywila.
Strona WWW opisująca przeżycia z odbywania służby wojskowej.

NoName
We[illegible] magazynu NoName

Wirtualny Komputer nr 2
Wersja offline magazynu Wirtualny Komputer

Reset off-line
Dla tych, którzy jeszcze nie mają dostępu do internetu - [illegible] off line

CYBER TALERZYK

Reset CD

SOFT

ACDSee 3.0
Najnowsza [illegible] cona w[illegible] przeglądarki [illegible] ków graficznych. W tej [illegible] dodano również możliwość edycji przeglądanej grafiki

ACM Station
Prosty program do tworzenia plików MP3

GetRight
Program wspomagający ściąganie plików z internetu. W najnowszej wersji dodano między innymi możliwość dzielenia ściąganych plików

ICQ 99 b
Najpopularniejszy program do komunikowania się On-Line

mIRC 5.7
Najnowsza w[illegible] go klienta IRC

SMS Express
Bardzo wygodny program do wysyłania SMS-ów na telefony komórkowe

Windows Commander
Program przypominający Norton Commandera, ale dużo bardziej funkcjonalny

WinAce/WinRar/WinZip
Niezbędne programy do archiwizacji plików

WinAmp 2.25e
Najnowsza wersja popularnej odtwarzarki plików mp3

uy do kina łość

m i r z e c

Tryllu

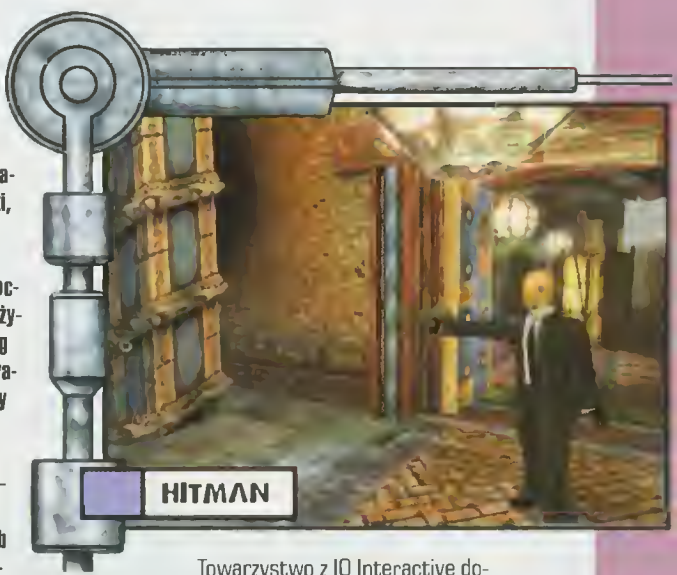
Marzy nam się dobry marzec, można rzec. I to wcale nie dlatego, że tradycyjnie i z niekłamaną przyjemnością utopimy marzannę (kto pamięta, co zawiniła?), i nie tylko dlatego że marzec=przyjście wiosny, wreszcie nie tylko z tego powodu, że w marcu jak w garncu. Wszystko to po trochu, ale chodzi głównie o to, że w temacie "gry komputerowe" wreszcie coś drgnęło po lutowej hibernacji. W bliższych i dalszych zapowiedziach objawiło się kilka ciekawych tytułów, kilka innych zostało wylogowanych z terminarzy premier — bywa, show must go on. My nie płaczemy i w czasie przerw w siedzeniu przy komputerze chadzamy na spacery. Krooger musi się wybiegać, Ator podeptać kilka przebiśniegów, a potem — gramy dalej. W co? Czytajcie obok

IT CAME FOR ZOG
[Pixeleers]

Dawno, dawno temu, pewnemu młodemu Neandertalczykowi spodobała się panienka. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że nasz bohater, Zog, z mózgiem wielkości pestki od dyni, postanowił upolować białego mamuta, aby spodobać się swej wybrance. Droga, jaką wybrał, bardziej pokręcona być nie mogła, a Obcy, którzy przybyli po niego, wcale nie zostali zaproszeni. Duńczycy z Pixeleers postanowili wrócić do dawnego, przygodówkowego stylu, bo w takim klimacie wykonana jest gra, oraz do kombinacji dobrego humoru i dwuwymiarowych krajobrazów z postaciami modelowanymi przez programy 3D. Wyobrażacie sobie, jak będzie zachowywał się Zog, gdy znajdzie się na ultranowoczesnym statku Obcych? Jak jego prosta jak słup telegraficzny logika zareaguje na urządzenia klasy high-tech? Cóż, współczuję tym zielonym ufoludkom, które oczywiście tak naprawdę są szare, choć dla zmyły rozpowszechniają inną wersję.

SEARCH & RESCUE 2

Gdy tylko przy amerykańskim wybrzeżu rozbije się jakakolwiek jednostka pływająca, lub też Knbańczykom nie starczy już siły na dopłynięcio do "zlemi obiecanej" — do akcji wkraczasz właśnie ty — pilot śmigłowca należącego do Amerykańskiej Straży Nabrzeża. S&R to po prostu symulator lotn, tylo żo autorzy wymontowali z maszyny wszelkie śmiercionosne zabawki i wyposażyli ją w drabinki, pontony, wyciągarki i inno ustrojstwa pomocne w ratowanin życia. Przez szoreg losowo generowanych scenariuszy rozgrywanych w wielu zakątkach Stanów, będziesz ratował ludzi wpędzonych w tarapaty, zmagając się z warunkami atmosferycznymi i nie dającą się poskromić maszyną Dolpbin HH65. Wszechobecna fizyka dotarła nawet tutaj, pilotaż jest niemal idealnie realistyczny, a w opanowaniu systemów kontrolnych pomoże ci cały zestaw ćwiczeń. O! Znowu tratwa z Kuby! Nie, to Polacy...



HITMAN: CODE-NAME 47
[IO & Eidos]

Towarzystwo z IO Interactive doszło do wniosku, że należy ludziom pokazać inną stronę zawodu mordercy do wynajęcia. Tym samym zdecydowali się wejść na grząski grunt i zagłębić w moralne i etyczne aspekty tej profesji. Taką grą ma być właśnie Hitman — myśląca strzelanka, jak określają ją autorzy. Każdą z 27 misji trzeba na początku dobrze zaplanować, wybrać odpowiednie narzędzie zbrodni z wachlarza mieszczącego m.in. strunę fortepianową, przygotować

DREAMLAND

ART OF MAGIC

ewentualną drogę ucieczki, gdyby coś poszło "nie tak", zinfiltrować ochronę i odpowiednio się zamaskować. Zadania są rozmaite: eliminowanie snoba z samego środka bogatej dzielnicy, zabójstwo szefa triady z Honk-Kongu itp. Widać, że chłopcy poważnie podeszli do tego tematu i postawili przede wszystkim na umysł, a nie na metrowy biceps. Główna postać została stworzona przy pomocy technologii motion capture, a dopracowano nawet taki szczegół, jak poruszające się ubranie.
Zmykam na dach, dostałem zlecenie na Kroogera.

DREAMLAND
[Methos Games]

**Twórcy gry należącej już do klasyki gatuuku — X-COM'a, pozostali przy wypracowanym już schemacie, tj. strategiczno-taktycznej grze rozpatrującej nigdy nie przebrzmiały problem konfliktu Człowiek vs. Obcy. Przymierzają się do wypuszczenia produktu o roboczej nazwie DREAMLAND, w wersji na PeCeta i PSX 2. Idea jest banalnie prosta. W niedalekiej przyszłości, kiedy to ludzkość niemalże doszczętnie wyginęła w walce z kosmicznymi najeźdźcami, a nikt nie potrafi opanować sytuacji, jedynym wyjściem staje się Armia Wyzwoleńcza. Na jej czele stajesz właśnie ty. Z początku zasób broni i technologii jest ubogi, ale dzięki sukcesom militarnym szybko poszerzysz arsenał. Tworzysz nowe bazy, ochraniasz cywilów, zdobywasz broń i amunicję, a wszystko to dzięki systemowi oddziałów partyzanckich rozrzuconych po całym świecie.
DREAMLAND ma ukazać się pod koniec roku, oferując nam ponadto oryginalny silnik graficzny, obsługujący walące się budynki i opcję dziurawienia gleby. Do tego czasu wystarczyć musi porządny szpadel.**

ART OF MAGIC
[Charybdis & Virgin]

Musiało do tego dojść — świat stanął na głowie. Wiadomo było, że wojna między wojskami pokoju i chaosu nie przyniesie niczego dobrego. Uzbrojeni w tajemnicze moce stajemy do walki w obronie starego porządku i to w ostatnim momencie. SZTUKA MAGII to zgrabne połączenie strategii i roleplejki, z datą premiery ustaloną na początek 2001 roku. Z upływem czasu i nabywanym po drodze doświadczeniem uzyskiwać będziemy dostęp do coraz to większej liczby zaklęć, m.in. do ognistych kul i piorunów. Koledzy z Charybdis zadbali o całkowitą swobodę naszych poczynań i nieliniowy scenariusz z mnóstwem zakończeń, a także o eleganckie otoczenie, oczywiście w trójwymiarze. Przygotujmy się na ekstatyczną zabawę na długie, zimowe wieczory. Tyle, że to dopiero w następnym stuleciu

ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE
[Origin]

**Od pewnego czasu ważą się losy ULTIMY ONLINE, która ma zostać zastąpiona nowoczesnym sequelem. Okazało się jednak, że termin pochówku nie jest jednak tak bliski. Origin zdecydował się na razie zaspokoić wygłodniałych nitimomanów zmodernizowaną wersją ULTIMY ONLINE, o podtytule RENAISSANCE. Aktualni gracze będą mogli zaopatrzyć się w odpowiedni patch, a żółtodzioby będą mogły nabyć świeżutką płytkę. Renesansowa ULTIMA zawierać będzie poszerzoną mapę świata z nowymi obszarami do zamieszkania, geograficzne odseparowanie stylów gry, powodujących do tej pory bezsensowne walki, poprawioną inteligencję potworów oraz ulepszone wersje programów Counselor, Companion, Elder i Seer. A najlepsze jest to, że nową ULTIMĘ zobaczymy już w przeciągu kilku tygodni.
Przy okazji — premiera UO2 zapowiadana jest na grudzień br.**

RAGE RALLY
[Rage Software]

Fanów mokrej od potu kierownicy i wyjącego na wysokich obrotach silnika powinien zainteresować najnowszy produkt ze stajni Rage Software, zatytułowany RAGE RALLY (tacy z nich megalomani). Autorzy od razu zastrzegają, że RR to tylko nazwa tymczasowa, jednakże nie podali tytułu oficjalnego. Pewnie się boją. Tytułowe rajdy ze względu na istniejące umowy licencyjne trafią w nasze rozdygotane łapska dopiero w czwartym kwartale tego roku. Na razie gra zapowiada się ciekawie i powinniśmy prosić los, żeby ktoś za bardzo nie namieszał i czegoś nie popsuł. Jak to czasami bywa, dystrybutor i autorzy na razie umywają ręce i nie chcą pisnąć ani słowa więcej. Ale bez obaw — nie z takich wyciskaliśmy ostatnie soki.

PICASSIO
[Promethea Design]

**Przepraszam, czy jest adrenalina w pudełku? Nie, mi chodzi o grę PICASSIO. Jeszcze nie ma? Aba, będzie w 2001...
Owa adrenalina to dzieło mało znanej grupy Prometbean Design, zainspirowane THIEFEM i kilkoma filmami z agentem 007. Picassio to złodziej do wynajęcia, specjalista od dzieł sztuki, w którego postać się wcielasz. Gra opiera się na zestawie misji, w których wykazać będziesz się musiał zarówno zręcznością, jak i inteligencją. Na początku po przykładowy obraz do przykładowego muzeum trzeba wejść, a opcji wejścia jest sporo. Przyda-**

RAGE RALLY

PICASSIO

dzą się w tym celu granaty dymne, lasery, kamery, hologramy, detektory dźwięku, chloroform itp. Ukraść takie dzieło to nie sztuka, sztuką jest wyjść niezauważonym, a wiedz, że nie raz zdarzy ci się uciekać w popłochu na odgłos wyjącej syreny. Inteligentni strażnicy, sekundy decydujące o sukcesie, multum pułapek i porządny metorek 3D zdolny udźwignąć masę detali, to tylko niektóre z atutów tej gry. Przepraszam, gdzie jest mój portfel?

FUR FIGHTERS
[Bizarre Creation & Acclaim]

... to najnowsza akcjo-przygodówko-strzelanka, jaką zaanonsował duet Acclaim i Bizzare Creations. Pewien bardzo, ale to bardzo zły generał Viggo i jego mroczne oddziały postanowiły opanować twoją rodzinną wioskę. I oczywiście ty, jako jedyny wybraniec, musisz zmieszać hordy nienasyconych misiów pluszowych z trocinami. Nie, nie przesłyszałeś się! W tej grze za głównego bohatera możesz wybrać jedno z sześciu wypchanych zwierzątek i z jego pomocą starasz się ograć bądź komputer, bądź też któregoś z kumpli. Każdy z pluszaków posiada własny i tylko dla siebie charakterystyczny garnitur ciosów i umiejętności. Oprócz walki czeka na nas także całe stado łamigłówek, które pozwolą przez chwilę odpocząć zmordowanym palcom. Wszystko super, tylko dlaczego mój pluszowy miś tak dziwnie na mnie patrzy?

F.A.K.K.2
[Ritual]

Co byście odpowiedzieli, gdyby zapytać was — jaka jest najseksowniejsza wirtualna postać? Większość jednogłośnie krzyknęłaby — Lara Croft. Ale uwaga! Nadchodzi konkurencja w postaci miss Julie Strain. Nasza Julka to główna bohaterka F.A.K.K.2, gry akcji czerpiącej z dobrodziejstw silnika QUAKE III: ARENA i opisującej nam zdarzenia, jakie działy się w świecie HEAVY METAL. Trójwymiarowa koleżanka została zapędzona do obrony swojej planety przed złym i potężnym Dbcym. Julka została w całości zdigitalizowana "na bazie" oryginału w postaci medelki i trzeba przyznać, że konwersja wypadła co najmniej dobrze, w kilku miejscach wręcz doskonale. Magazyn Details nadał FAKK tytuł "najseksowniejszej gry roku" za akcję, animację, efekty i obłości. A Croftowna się starzeje, powszednieje...

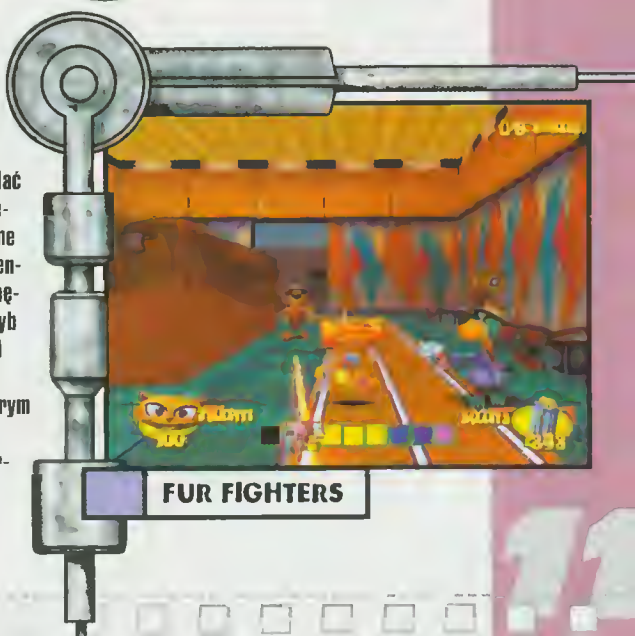
F.A.K.K.2

KINGDOM UNDER FIRE
[GoD]

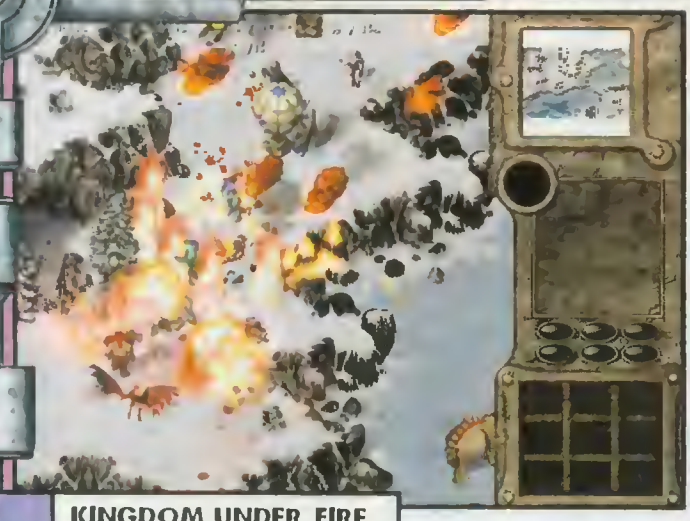
Dzieło boskiej grupy Gathering of Developers przenosi nas w fantastyczny świat krainy Bersiah, toczonej od lat szeregiem wojen między rasą Legionów a Sojuszem Ludzi. Przyjdzie ci wybrać jednego z siedmiu dostępnych w grze herosów i z jego pomocą wygrać parę bitew, zdobyć sławę, odkryć nieznaną przeszłość i takie tam. KINGDOM UNDER FIRE to nic innego, jak dość popularna ostatnio kombinacja trybu akcji w wersji 3D i strategii rozgrywanej w czasie rzeczywistym. Do przebycia będziesz miał długą drogę, złożoną z siedmiu misji w stylu RPG i 20 kampanii, a umilać ją będą specjalne moce, czary i przedziwne jednostki. Jako wisienka na torcie służyć będzie rozbudowany tryb multiplayer w wersji strategicznej, deathmatch i quest, w którym przedzierać się będziesz przez 14 internetowych poziomów pełnych lochów i jaskiń. Wszystko to ubrano zostało w ponad 120 tys. klatek animacji i intuicyjny interfejs. A intuicja mi mówi, że gry powinniśmy oczekiwać już latem.

KLINGON ACADEMY
[Interplay]

Trzeba przyznać, że Interplay nieźle dawkuje nam adrenalinę. Niemalże co miesiąc podrzuca kilka nowych informacji na temat STAR TREK: KLINGON ACADEMY. I tym razem nie mogło być inaczej — koledzy ze Stanów uraczyli nas opisem jednej z cywilizacji, z którą przyjdzie nam krzyżować "miecze" Gwiezdne Królestwo Gorn to cywilizacja, która jedną nogą stoi już w grobie. Po sutych latach pasja porywająca ich ku odkrywaniu nowych galaktyk ustąpiła miejsca wewnętrznym walkom. Król jest za stary, a kilku nieodpowiedzialnych poddanych rozpoczęło starania o przejęcie tronu. Jednak mimo ciężkiej sytuacji wewnętrznej, Gornowie dysponują porządną machiną wojenną, szybkimi statkami bogato wyposażonymi m.in. w manipulatory pola grawitacyjnego, specjalne torpedy i opisywane już przez nas Działa Rezonansowe. Najniebezpieczniejsze są jednak ich kontakty z Federacją. Nikt przecież nie lubi tej jasnej strony mocy



FUR FIGHTERS



KINGDOM UNDER FIRE

ST DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

ST DEEP SPACE NINE: THE FALLEN
[Simon & Schuster]

Rozgorączkowani fani Star Treka ze zniecierpliwieniem oczekujący dostawy do sklepu, która przyniosłaby ST DEEP SPACE NINE: THE FALLEN, muszą sobie jeszcze wziąć na wstrzymanie. Spokojnie, spokojnie, gierka się ukaze, tyle, że z kilkumiesięcznym poślizgiem. Firma Simon & Schuster przesunęła termin premiery z późnej wiosny na jesień, oczywiście bez wytłumaczenia. Należy wierzyć, że przez ten okres Głęboka Dziewiątka zostanie jeszcze bardziej wyglancowana, a silnik bazujący na unrealowskim kodzie dostanie kilka koników więcej. Na pocieszenie duet S&S podrzucił kilka nowych screenshotów i obietnicę, że niebawem ruszy oficjalna sieciowa strona poświęcona DEEP SPACE NINE: THE FALLEN. Dbiecanki, cacanki — jak będzie, to uwierzymy.

MIKE TYSON BOXING
[Codemasters]

Wszyscy znamy tego miłego, kulturalnego i inteligentnego pięściarza. Zna go także firma Codemasters, ktora ostro wzięła się de roboty i przymierza się de wypuszczenia gry MIKE TYSON BOXING. Jak sama nazwa wskazuje, będzie to "symulator" boksera, a kenkretnie filigranowege Mike'a. Kodmistrzowie wyskoczyli z edpowiedniej ilości żywej gotówki i tym samym zagwarantowali sobie ekskluzywne prawa de wykorzystywanla nazwlska byłego mistrza świata wagi ciężkiej. Gierka szczyci się już kilkoma trybami rozgrywki, m.in. wersją dla domorosłych trenerów pięściarstwa i trybem treningowym, a o elegancję naszym ruchów zadba zaawansowany system animacji. Wielka bijatyka zacznie się w Stanach jnż w maju. Który klawlsz trzeba nacisnąć, żeby odgryźć przeciwnikowi ucho?

GUNLOK
[Rebellion]

Przenieśmy się pięć wieków w przyszłość, na planetę nękaną wojnami. Rodzaj ludzki w czystej postaci już nie istnieje. Globem rządzą gigantyczne korporacje i podległe im cyborgi, a wszyscy razem wysysają surowce mineralne spod powierzchni ziemi. Lecz cóż to? Wskutek naruszenia równowagi energetycznej, jeden z robotów uzyskał... świadomość! Nazywa się Gunlok i razem z czworgiem przyjaciół, tj. Frendem — silnym, ale powolnym robociakiem, Harkiem — małym i zwinnym cyborżyną, geniuszem Elintem i Maskelynem — człowiekiem o mistycznych siłach, zamierza uwolnić inne cyborgi spod władzy korporacji, odnaleźć swe prawdziwe korzenie, a na końcu stoczyć walkę o dalsze losy planety z przywódcą cyborgów. GUNLOK to dosyć oryginalny mix gry akcji i roleplejki, wszczepiony w świat 3D, którego motor zapewni inteligentne istoty, izometryczny widok na pole gry, 15 megapoziomów i w pełni modyfikowalną główną postać. I to jeszcze tej wiosny!

PROJECT IGI

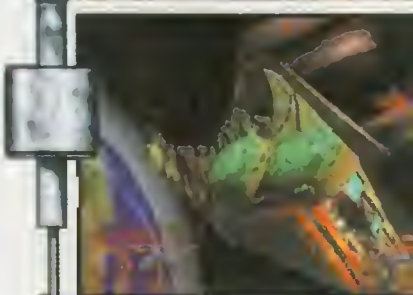
Mate znana polskim graczom grupa Innerloop Studios postanowiła z wysoke podniesionym czołem wkroczyć na pole bitwy, na którym ścierają się gry strategiczne najważniejszych producentów. Za oręż posłuży PROJEKT IGI, newatorski I oryginalny tytuł wmalewany we wszędobylski świat TrzyDe. Gierkę pod swe skrzydła wziął moloch Eidos Interactive..PROJEKT IGI ma pojawić się w sklepach latem 2001 roku, więc do premiery pozostało jeszcze troszkę czasu. Kto wie, meże w tym czasie przeobrazi się on w grę wędkarską albe symulator projektora? Wszystke jest teraz możliwe. W każdym razie o wszystkich zmianach będziemy was niezwłecznie pewiadamlać.

C&C FIRESTORM
[Westwood Studios]

W przeciągu kilku najbliższych miesięcy pod nasze strzechy powinien trafić kolejny zestaw misji do leciwej, lecz wciąż jednej z najpopularniejszych strategii — COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN. Wprawdzie przywódca NOD, Mr. Kane, został pokonany, ale mimo to, daleko jest jeszcze do zawieszenia broni gwarantującego długo oczekiwany (s)pokój. Oto na arenę wkroczył jeszcze potężniejszy wróg, pragnący za wszelką cenę przerobić nas na pokarm dla belgijskich kurczaków. Jak przystało na porządny dodatek, BURZA OGNIOWA przynosi ze sobą ponad 30 minut sekwencji filmowych, 18 zupełnie nowych misji typu single-player, 10 map do wieloosobowej rzeźni, multum nowych pukawek i jednostek, a wśród nich m.in. Przenośną Fabrykę, Przenośny Generator Niewykrywalności, Juggernaut i Cybor Reaper'a. Zawsze chciałem pojechać do Belgii.

NEED FOR SPEED 5
[EA]

Czy słyszycie ten piękny, basowy i rasowy dźwięk? Tak tak, zza zakrętu z olbrzymią prędkością wypada gra NFS5: PORSCHE UNLEASHED, której premiera juz za moment. Tym razem chłopaki z kanadyjskiego oddziału Electronic Arts skupili się na jednej tylko mar-



KLINGON ACADEMY

ce i postanowili przedstawić nam 50-letni przekrój produktów imć Pana Ferdynanda, od modelu 356 Roadster do najnowszego Porsche 996 Turbo. Cieplutki NFS5 wiezie w bagazniku także dwa nowe tryby gry. Pierwszy to tzw. karierowicz. Wygrywając wyścigi zdobywasz kasę, a tą z kolei wydajesz na części i akcesoria. Wszystkie zmiany odnotowywane są w karcie wozu, co ułatwia (bądź utrudnia) jego sprzedaz. Drugi tryb to zestaw misji. Doliczmy do tego multiplayer, ponad 80 modeli samochodów, zmieniające się warunki pogodowe, dynamiczne kolizje, 9 torów zapewniających całkowitą swobodę jazdy, superdokładnie odwzorowane wnętrza i inne cudeńka, jak chociażby ilu-

minowane zegary. Wystarczy? Nie ma za co, bardzo porsze.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
[Activision]

Na początku szybki kurs niemieckiego. "Wolfen" znaczy wilczy, a "Stein" — kamień. Bogatsi e świeże doswiadczenia językowe możecie czuc się przygotowanymi na spotkanie z nowym wcieleniem agenta Blaskovitz'a. Zgodnie z wczesniejszymi pogłoskami, stary WOLFENSTEIN wraca, tyle, że w nowej skórze. Nasz beros ponownie stanie do walki z wrednymi nazistami spod znaku polamanego wiatraka, mając do dyspozycji szereg śmiercionośnych wynalazków. Za remake wzięli się koledzy z Gray Matter Interactive Studios (dawniej Xatrix), wykorzystując zapożyczony

GUNLOK

od if Software silnik QUAKE III: ARENA. Oznacza te, że razem ze starym, niezapomnianym stylem WOLFENSTEIN'A 3D, wpadnie nam w ręce pierwszej jakości system graficzny i nowy sposób opowiadania scenariusza, i to scenariusza dopracowanege w każdym calu. Jak donoszą szpiedzy, Activision de dnia dzisiejszego wykonało już prawie połewę zaplanowanych prac. Kiedy premiera? Ich weiß nicht.

URBAN OPERATIONS
[Red Storm]

Najwyższy czas pożyczyć od mamy ciemną szminkę, a od taty czarną skarpetkę. Dobrze znana miłośnikom wojaczki grupa Red Storm postanowiła nas rozpieścić i przygotowuje nowiutki zestaw misji do RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR, opatrzony kryptonimem URBAN OPERATIONS. Każde z zadań rozgrywać się będzie w najbardziej znanych metropoliach świata, gdzie przebrzydli terroryści prują z broni maszynowej do Bogu ducha winnych poprawnych obywateli. Trzeba ich zatem (znaczy, terrorystow...) nieco przewietrzyć, najlepiej robiąc tunele wentylacyjne w klatce piersiowej. URBAN OPERATIONS przywieje ze sobą także kilka scenariuszy do rozgrywki wieloosobowej, nowe rodzaje broni i pięć oryginalnych poziomów z powieści Tom'a Clancy'ego. Ci mężni komandosi i ich naoliwione bronie trafią do nas już w kwietniu.

TRIPLE PLAY 2001
[EA Sports]

Gdy słyszymy nazwę EA Sports, możemy być niemal pewni, że czeka nas soczysta, sportowa rywalizacja. Podobnie będzie i tym razem, tyle, że temat dotyczy mało popularnej w Polsce dyscypliny sportowej — baseballu. Zeszłoroczna edycja gry nie była bynajmniej doskonała i goście z EA postanowili ją nieco odświeżyć. Poprawiono mimikę twarzy zawodników, dodano nowe modele postaci, opcję importowania twarzy własnych zawodników, kilka nowych kamer i edytor bejsbolistów. EA wykupiło także prawa do używania nazwisk największych gwiazd, m.in. Cy Young'a i Lou Gehrig'a — postaci, które jednak większości z nas nie mówią zupełnie nic.

Mocną stroną gry jest również multiplayer, umożliwiający np. porównywanie statystyk zespołów i poszczególnych graczy. Może wreszcie proporcje między pesladaczami kijów beseballowych a prawdziwymi graczami zmienią się na korzyść tych drugich.

NEOCRON
[Rakktor]

Coraz więcej znaków na niebie i ziemi mowi, że odchodzimy od ery gier tradycyjnych. Producenci doszli do wniosku, iż klasyczne eRPeGi zostały wyeksploatowane de gołej ziemi i że trzeba wymyslic coś nowego. Takim czymś jest właśnie NEOCRON — nowatorski roleplej przygotowany tylko i wyłącznie w wersji on-line. Korzystając z takich cech, jak siła, szybkość, pancerz itp. tworzysz własną, niepewtarzalną postać, dzięki której przenosisz się w wiek XXVII, do jednej z owczesnych metropolii. A potem żyjesz normalnie. Chedzisz do sklepów, nadzorujesz swe finanse poprzez system terminali, pracujesz, rezmawiasz z ludźmi i oczywiście kerzystasz z broni zwykłej, laserowej albe psionicznej. I tylko od ciebie zależy, jak i czy w ogole będziesz żył. Wersja beta już latem, oficjalna premiera jesienią. Może warto pomyśleć o dostęple do siatki?

MIGHT AND MAGIC VIII
[3DO]

Patrząc na to, co z serią MIGHT AND MAGIC wyczynia firma 3DO, można odnieść wrażenie, że przeradza się ona w cykl o długości se-

C&C FIRESTORM

rialu Klan. Jeszcze nam wersja o numerze siedem nie wywietrzała całkiem z głowy, a tu spodziewanka: MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER. Tym razem akcja rozgrywa się w świecie Jadame. Obecność Escatonu została odkryta i tym samym wrota do równiny Ognia, Powietrza, Ziemi i Wody stanęły otworem. Mieszkańcy tamtych rejonów nie należą do najprzyjemniejszych, a co gorsza, postanowili zniszczyć krainę Jadame. Ponownie będziesz musiał utworzyć postać i ocalić ojczystą ziemię. Na

URBAN OPERATIONS

przeszkodzie stawać będą oddziały złożone z trolli, minotaurów i skorumpowanych elfów. Regulowany poziom trudności, podział na zadania i podzadania, tryb turowy i czasu rzeczywistego oraz nowe czary to tylko niektóre z elementów gry, której premiery nikt nie potrafi określić. No, może z wyjątkiem wróżki, ale ona też ostatnio jest jakaś dziwna.

INVICTUS
[Interplay]

Już w marcu będziemy mogli pegrać w kolejnege erpega ze stajni Interplay. INVICTUS, którego szerszą zapowiedź znajdziecie w numerze 12/99, będzie godnym następcą BALDUR'S GATE i PLANESCAPE: TORMENT. Niestety ma kosztować ok. 150 złotych, choć w chwili, gdy piszę te słowa negocjacje nad tą kwestią jeszcze trwają, ale na pewno ukaże się w wersji całkowicie spolszczonej. To powoli staje się tradycją.

SIMON THE SORCERER 3D
[Hasbro]

Pamiętacie gry o Szymonie Czarodzieju? Te old-schoolowe przygodówki zaskarbiły sobie przychylność bardzo szerokiego grona graczy dzięki dużej ilości wyjątkowo ciekawych zagadek i niepowtarzalnych dowcipów. Niedawno zresztą druga gra z tej serii doczekała się u nas wydania w całości po polsku. A już pod koniec kwietnia doczekamy się trzeciej odsłony opowieści o Szymonie — również po naszemu. Oś fabuły nie zmieni się za bardzo — chłopak ponownie będzie musiał stawić czoła złemu magowi Sordidowi, z którym zmagał się już w poprzednich częściach gry — ale po raz pierwszy walka między młodością a doświadczeniem, lub jak kto woli: między dobrem a złem, rozegra się w trzech wymiarach. Ząb czasu...

MAJESTY
[Hasbro]

Hasbro do spółki z Microprose wyruszają na podbój rynku RTSów. Zaczynają od gry, w którą zaimplementowane zostaną także elementy RPG i świata fantasy. 32 gatunki potworów, 30 rodzajów budynków, to liczby godne uwagi, ale ponoć największymi atutami MAJESTY mają być sztuczna inteligencja przeciwnika, dopracowany tryb multiplayer i aż 19 rozbudowanych questów, które gracz będzie musiał rozwiązać, aby ocalić swój naród. Będziemy oczywiście toczyć potyczki, szukać artefaktów i zaklęć, rekrutować bohaterów... To wszystko już na przełomie marca i kwietnia. Jest na co czekać, prawda?

POMPEI
[Cryo]

To kolejna z cyklu gier rozgrywających się w historycznych realiach. Tym razem akcja przeniesie nas do roku 79 n.e. do miasta Pompeje u podnóży Wezuwiusza, który za trzy dni ma wybuchnąć. Główny bohater będzie musiał przekonać panienkę, w którą jest mu ponoć przeznaczona przez los, aby uciekła razem z nim, zanim lawa zaleje Pompeje. Ale żeby ta mu zaufała, będzie się wprzód musiał stać prawdziwym pompejańczykiem, a to oznacza ciężkie próby odbywane w warunkach pędzącego czasu. Wydanie gry ma się zbiec z uroczystościami z okazji 250-lecia odkrycia zalanych Pompei.

GRAND PRIX 3
[Hasbro]

Geoff Crammond — autor superhitów F! GRANU PRIX oraz GRAND PIRX 2 postanowił pójść za ciesem i stworzyc jeszcze lepsze, jeszcze bardziej rozbudowane i realistyczne wyścigi. Symulatora tak dokładnie oddającego warunki jazdy bolidem Formuły 1, ponoc jeszcze nie było. Jak te butne obiecanki wyjdą w praktyce — zobaczymy, ale zapowiedzi zaprojektowania całkiem nowego systemu współgrającego z prawami fizyki, w którym tor jazdy bolida będzie zależał m.in. od takich drobnostek jak ustawienie spoilerów, amortyzatetów czy rodzaju nawierzchni, brzmi obiecująco. Oczywiście wszystko pod patronatem Fermula One Association.

DIE HARD TRILOGY 2
[Fox Interactive]

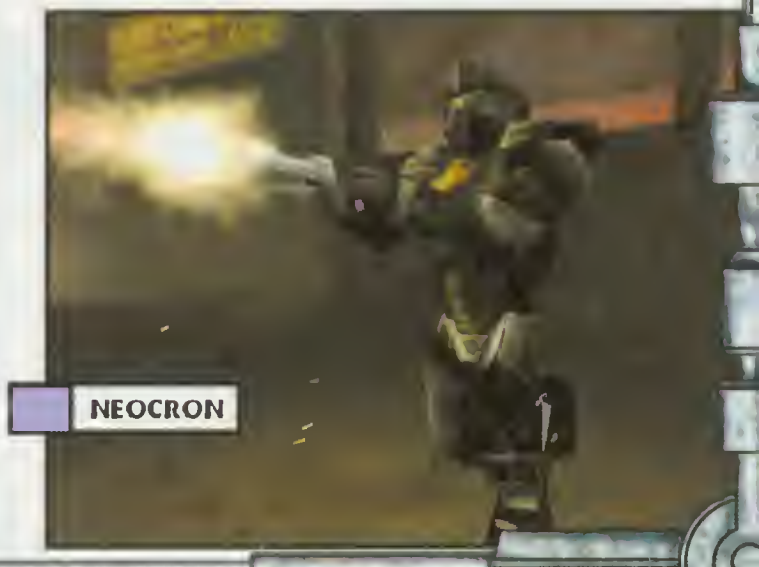
Bruce znów w akcji! DIE HARD TRILOGY, gra, która sprzedała się na świecie w 2 milionach egzemplarzy doczekała się sequela. Tym razem Jebn McClane, podczas wizyty u kumpla w Las Vegas, jak to zwykle on, przypadkiem natrafi na ślad zamachu mającego na celu zniszczenie światowego centrum hazardu i innej rozrywki z powierzchni Ziemi! Tryb FPP, tryb TPP, mnóstwo strzelania, 25 leveli, pościgi samochodowe, będzie gorąco. Yippie-ki-yay, Wyd...

Promocja... antypiracka

Każdy, kto przyniesie do siedziby firmy Mirage piracką płytkę z grą firmy Eidos, będzie mógł kupić grę CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (wraz z polską ligą) nie za 69 pln, a za 45 pln! Niedługo zniżkowa oferta zostanie poszerzona o inne produkty firmy Mirage. To pierwszy tego typu chwyt przeciw piractwu w Polsce. Miejmy nadzieję, że okaże się skuteczny.

TOMB RAIDER 3: THE LOST ARTEFACT
[Core Design]

Emocje związane z przyjazdem Lary Croft dawno już opadły, większość z was pewnie już ukończyła czwartą część opowieści o jej przygodach, ale spece z Core-Design ciągle nie mówią pas. W marcu, na podobnych zasadach jak rok temu TR2 THE GOLDEN MASK, ukaże się TR3: THE LOST ARTEFACT, czyli pełna trzecia część sagi wraz z pięcioma dodatkowymi



NEOCRON

(pierwsza była dostępna z grą URBAN CHAOS). Niespodzianka spotka też tych, którzy zechcą kupić grę przez internet (www.mirage.com.pl) — zapłacą 139 PLN, a upominki i tak ich nie ominą. Tylko czy gra będzie tego warta? Przekonacie się za miesiąc, czytając u nas jej recenzję.

poziomami, a wszystko w przystępnej cenie. O czym będzie ta dodatkowa piątka? Otóż po znalezieniu czterech artefaktów dowie się, że istnieje jeszcze piąty, którego moce są jeszcze niezbadane i którym interesują się niezbyt godni zaufania ludzie. Akcja rozpocznie się w Szkocji, a zakończy w stolicy Paryża, gdzie Lara oprócz ka-

takumb będzie musiała zwiedzić również ZOO. Coś mi się zdaje, że trafi na niedokarmione zwierzątka.

Premiera FINAL FANTASY 8

25 lutego, a więc na dniach, w sklepach w całej Europie, a więc i u nas, ukaże się długo oczekiwana gra FINAL FANTASY 8. Kosztować będzie 159 PLN, ale dzięki różnym akcjom promocyjnym za te pieniądze można będzie dostać nieco więcej, niż samą grę. Otóż pierwszych 5000 klientów otrzyma mousepad z limitowanej edycji, pierwszych 1000 — kemiks "Locke Super Człowiek", a we wszystkich pudełkach znajdą się naklejki i druga część kalendarza na rok 2000

REPUBLIC REVOLUTION

[Eidos]

W 1990 roku rozpadł się Związek Radziecki. I co? I ktoś postanowił zrobić o tym grę! Spośród, jak twierdzą autorzy, dziesiątek nowopowstałych państw, wybrali jedno, o nazwie Novistrana (znacie takie?), którym władanie postanowili oddać w ręce graczy. Oczywiście nie od razu... zaczniemy od dowodzenia małą grupką podziemnych działaczy, aby przez wszystkie szczeble kariery politycznej dotrzeć na sam szczyt — na fotel prezydencki. Po drodze trzeba będzie pracować na głosy wyborców, budować domy, przekupywać kogo trzeba, uśmiechać się do kamer telewizyjnych... Oj, ciężkie jest życie polityka.

ANACHRONOX

[Eidos]

Ponad 100 leveli i 150 potworów! M.in. takie cele postawili przed sobą autorzy gry ANACHRONOX, a konkretnie Tom Hall, którego nazwisko nie jest zapewne obce tym, którzy rozkoszowali się WOLFENSTEIN 3D i DOOM. To jednak nie będzie zwykła strzelanina 3D, ale erpeg. Sylvester "Sly" Boots, Stiletto Anyway i piątka ich przyjaciół rzucą wyzwanie tajemniczym siłom mającym na celu zniszczenie Wszechświata. Co jeszcze oferują autorzy? Engine z QUAKE 2, trzy wymiary (nie graficzne), spotkanie rasy Obcych i przede wszystkim — kompleksowy system budowania własnych broni!

TRAITOR'S GATE

Choć na świecie ta gra ukazała się już dobrych kilka miesięcy temu, na półki polskich sklepów trafi dopiero za kilka tygodni. TRAITOR'S GATE to fotorealistyczna przygodówka, w której zadaniem głównego bohatera jest kradzież angielskich klejnotów koronnych z twierdzy niedostępnej niczym legendarne więzienie Alcatraz. Gra oczywiście zostanie wydana po polsku, a mimo dużej objętości (4 kompakty) nie będzie kosztować więcej niż 90 pln.

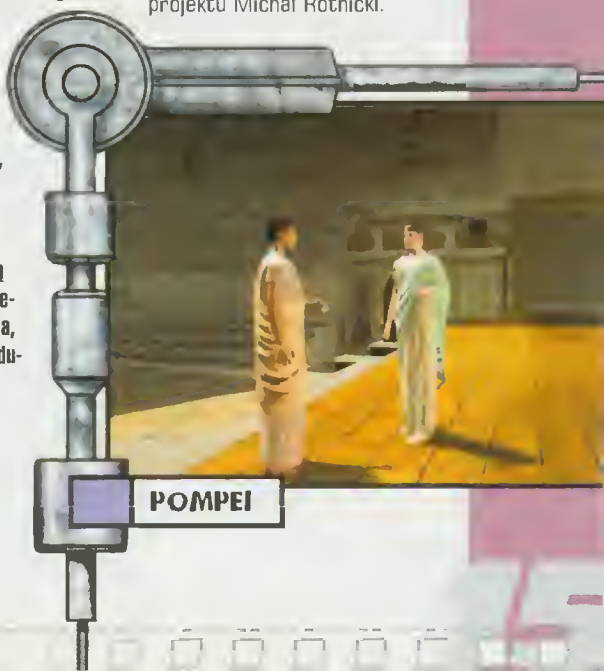
RIP

Pisaliśmy już kiedyś o przygotowywanej w pocie programistycznego czoła grze SHADDWPACT, nad którą opiekę sprawuje Blue Byte na spółkę z Murder of Crows. SHADDWPACT to strategia czasu rzeczywistego, w której przelstaczamy się w chcącego opanować świat dowódcę grupy agentów. Zróżnicowane misje, od opanowywania fortun, umysłów, aż po nowe technologie, to tylko jedna z cech tej produkcji. Tyle, że jest jeden problem — gry nie będzie. Blue Byte zrezygnował z wydania SHADDWPACT i zaprzestał nad nią prac. Jak to zwykle bywa, nikt nie wie o co chodzi. Trudno. Na otarcie łez pozostają informacje, że inne niebieskie tytuły, jak np. BATTLE ISLE 4, SETTLERS 4 i DRAGON'S LAIR 3D mają się całkiem dobrze i umierać nie zamierzają. Chyba, że w końcu także im producenci pomogą skonać.

Wheeler Cup w Warszawie 2000.

W roku 2000 Warszawa stanie się rowerową stolicą Polski. Zielone Mazowsze i Wheeler Polska (polski przedstawiciel uznanego producenta rowerów) zorganizują cykl nowoczesnych zwodów rowerowych. Wheeler Cup to 6 imprez rowerowych przeznaczonych dla szerokiego kręgu odbiorców. Kazdy rodzaj zawodów będzie wymagał od

uczestnika innych umiejętności (dobra technika jazdy, orientacja w terenie, sprawne przemierzanie ulic Warszawy), a jednocześnie poziom trudności będzie dostosowany do możliwości bikerów amatorów. Więcej informacji uzyskasz na stronie http://free.ngo.pl/rowery/, oraz pod telefonem (022) 615-68-82 — koordynator projektu Michał Rotnicki.



DEVIL INSIDE

ostatnio był Intel...

Bamse

Los Angeles, początek XXI wieku, noc Halloween. Gość z odjazdową fryzurą na głowie i pistoletem na podczerwień w dłoni wkracza do tajemniczego, mocno zdewastowanego budynku. Ciemność, tylko przy małej fontannie widać bladą smugę światła. Na chwilę pojawia się w niej jakaś postać - kształty ma człowiecze, ale jest w niej coś nieludzkiego. Gość na wszelki wypadek strzela, ale nie

trafia. Wchodzi na trzeszczące schody. Jeden stopień pęka, ale jemu i tak udaje się dotrzeć na pierwsze piętro. Macając ściany natrafia na włącznik światła, naciska. W rozjaśnionym już hallu, nie więcej niż pięć metrów przed sobą, dostrzega jeszcze cztery postacie idące w jego kierunku. Jedno jest pewne - to nie są ludzie. I nie jest to także komitet powitalny z kwiatami.

Czyli wszystko jak zwykle, normalny horrorek, chciałoby się powiedzieć. Ale nie, niezupełnie. Cała akcja przekazywana jest do... studia telewizyjnego, w którym kręcony jest na żywo show o nieco-dziennym sposobie rozwiązywania nieco-dziennych zagadek kryminalnych. Głównym bohaterem, a zarazem wielkim idolem żądnej emocji publiczności jest były policjant David Ackland - to właśnie ów koleś z szopą na głowie. Został wysłany do tego tajemniczego domu przez stację telewizyjną, gdyż tam właśnie ma ukrywać się seryjny morderca, znany pod pseudonimem Night Howler. Magnatów telewizyjnych nie interesuje słuszność sprawy, ryzyko i inne "bania-luki". Liczy się tylko to, co w twardym świecie telewizji najważniejsze: oglądalność. Żeby ją za wszelką cenę zdobyć, szefowie stacji gotowi są poświęcić nawet życie swojego reportera.

Dave nie jest zwykłym człowiekiem. I to nie tylko ze względu na fryzurę i swoje dziwaczne hobby strzelania do zombie i podobnych im paskudztw. Facet potrafi przemienić się w... zgrabną i demoniczną kobietę. Deva, bo takie imię nosi ta odziana w obcisły, skórzany uniform piękność, w przeciwieństwie do Dave'a nie będzie posługiwać się bronią mechaniczną i pospolitą przemocą. Nie! Ona dysponuje pewnego rodzaju zdolnościami paranormalnymi, które jak na razie są jej tajemnicą - niestety, nie udało mi się wydobyć od producenta gry żadnych szczegółów na ten temat. Co do oręża Dave'a, to na razie ciężko stwierdzić, ile środków unicestwiania wrogów będzie miał do dyspozycji były glina - najpierw mówiło się o dwudziestu, potem o siedmiu, a ostatnio słyszałem, że ma być ich dziesięć. Mogę jedynie zapewnić, że nie będą to pistolety na kapiszony ani na wodę, tylko coś mocniejszego - wystarczy zerknąć na obrazki obok. Aby dotrzeć do śmiertelnie niebezpiecznego Howlera, duet bohaterów będzie musiał przemierzyć około setki komnat i walczyć z całymi hordami przeciwników, o których wyglądzie autorzy gry wypowiadają się dość jednoznacznie: jeden bardziej makabryczny od drugiego.

Za tą ciekawą grą akcji typu third person perspective stoi niejaki Hubert Chardeau - twórca wiekopomnej serii ALONE IN THE DARK. Jego pomysły widać na każdym kroku - grając w wersję beta czułem te same emocje, ten sam strach, przechodziły mnie te same dreszcze, które pamiętam z czasów, gdy przemierzałem mroczne komnaty w ALONE IN THE DARK. Sukces swojej nowej grze, bo nie wątpię, że takowy DEVIL INSIDE odniesie, Chardeau chce zapewnić stosując markowy chwyt - umiejętną grę kamer. To właśnie sposób ukazania akcji będzie tym elementem, który zapewni graczom niezapomniane emocje i wrażenia wizualne. Ale o tym, jak dokładnie rozwiązano tą kwestię, przeczytacie dopiero w recenzji.

I obyśmy nie musieli na nią czekać zbyt długo - ciągłe przesunięcia premier to prawdziwy horror.

CZY WIESZ CO TO ZNACZY?

...że CD Projekt został dystrybutorem Hasbro Interactive? To znaczy, że wreszcie gry tworzone przez Atari, Hasbro, Microprose, Team 17 będą w niskich cenach i po polsku!!!
Dziś prezentujemy dwie pierwsze w cenach 69 złotych i oczywiście po polsku:

The Full Wormage © 1998 Team17 Software Ltd. All Rights Reserved. Published by Team17 Software Ltd. Distributed and marketed by MicroProse Ltd
TEAM17 THE FULL WORMAGE WORMS WORMS2 WORMS UNITED, WORMS PINBALL są znakami handlowymi Team17 Software Ltd
MICROPROSE jest zarejestrowanym znakiem handlowym MicroProse Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone

Życie robakow wbrew pozorom nie polega jedynie na ciągłym uciekaniu przed haczykiem natrętnych wędkarzy oraz ostrym dziobem wygłodzonych ptaszysk. To nieustanna walka, w której liczy się przede wszystkim honor. Walka, w której zwycięzcą może byc tylko jedna strona... Worms Armageddon, to niesamowita gra łącząca w mistrzowski sposob elementy logiczne, strategiczne oraz zręcznościowe. Na generowanej losowo planszy toczą ze sobą pojedynek na smierć i życie dwa lub więcej zespoły robaków. Gracz obejmuje dowództwo nad jednym z nich, a jego zadaniem jest pokonanie przeciwnika. Unikalne plansze, mnostwo najdziwniejszych i nigdzie niespotykanych rodzajow broni (wsciekłe krowy, wybuchające owce, staruszki obładowane siatkami), olbrzymi ładunek humoru w najlepszym wydaniu, to elementy dzięki, ktorym Wormsy zdobyły rzeszę fanów na całym świecie. Teraz również i Ty możesz się przekonac się, dlaczego potyczki robakow są tak fascynujące!

Worms Armageddon to:

- Ponad 50 poziomow standardowych oraz miliony generowanych losowo.
- Szczegołowa grafika w rozdzielczosci do 1024x768
- Wspaniała, superpłynna animacja robakow.
- Prawie 60 minut doskonale pasującej do klimatu gry muzyki.
- Możliwosc rozgrywki w trybie multi-player przez siec lokalną i Internet.

NIE ZWLEKAJ! JUŻ OZIŚ WYRUSZ PO WŁASNE PUOEŁKO ROBAKÓW!

Już w sprzedaży!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Nakłady go po to, abyś mógł szybko znaleźć najwyższej jakości i niskiej ceny gry. Gry z CD Projekt

GRY Z FIRMY CD PROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Niska cena 69 złotych

Wesołe miasteczko to jedno z najfajniejszych miejsc na ziemi. Oczywiście pod warunkiem, że będzie ono dokładnie takie, jak sobie wyobraziłes... Ouże diabelskie młyny, ogromne kolejki gorskie, przerażające tunele strachu, to cos co czym marzy chyba każdy. Nie znalazłes dotąd takiego miejsca? Może więc przyszła najwyższa pora na to bys stworzył je sam?

Umożliwi Ci to własnie Rollercoaster Tycoon - rewelacyjna gra strategiczna, w ktoraj wcielasz się w postac właściciela wesołego miasteczka. Twoim zedaniem będzie zbudowanie możliwie najbardziej atrakcyjnego wesołego miasteczka z gigantycznymi karuzelami, superszybkimi kolejkami i budzącymi grozę tunelami strachu. Oczywiście będziesz musiał zejmować się rowniez finansami, najmowaniem personelu, ustaleniem cen biletów oraz dbaniem o rozwoj technologiczny Twojego miasteczka. Nie licz na to, że ktoś zbuduje wesołe miasteczko o jakim zewsze marzyłes. Po prostu zrob to sam!

- Konstruowanie kolejek i karuzel z wykorzystaniem gotowych lub własnych wzorcow.
- Intuicyjny interfejs, dzięki ktoremu za pomocą jednego kliknięcia myszą możesz m.in. zmieniać ceny biletow, zwalniac i najmować personel oraz obserwowac reakcje Twoich klientow.
- Szybki i przejrzysty podgląd wszystkich zdarzen, możliwy dzięki niezwykle szczegołowej grafica.
- Możliwosc zapisywania własnych projektow urządzeń oraz wykorzystania ich w innych scenariuszach.
- Możliwosc deformacji terenu, budowania torow w podziemnych tunelach oraz nad powierzchnią jezior.
- Ponad 20 całkowicie zróżnicowanych misji.

W sprzedaży już w lutym!

1999 Chris Sawyer Published by Hasbro Interactive Ltd

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Krakow ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

ICEWIND DALE

Saarth

BIJ ZABIJ

Ciekawostką jest fakt, że nad grą pracują najważniejsi ludzie z teamu, który swego czasu stworzył ponadczasowego FALLOUTA 2. Dlaczego jest to ciekawe? Otóż ICEWIND DALE ma być stosunkowo mało skomplikowaną fabularnie grą AD&D (druga edycja, tak jak BALDUR'S GATE), a obie części FALLOUTA były arcydziełem intrygi i poplątania wątków. Tym razem należy się spodziewać tworu podobnego koncepcyjnie do Diablo, czyli gry zwanej z angielska „hack & slash". Głównym (żeby nie powiedzieć jedynym) źródłem punktów doświadczenia grupy będą walki z napotykanymi w świecie gry potworami. Przyjaciół będzie niewielu, wrogów mnóstwo. Najlepiej nie myśleć wiele, tylko od razu wszystkich wymordować..

Walka będzie koniecznością, ale też niezwykłą przyjemnością, okraszoną nierzadko panicznym strachem. Widok niektórych monstrów przyprawić może o szybszy puls nawet największego kokainistę. Potworki potrafią być CZTERY RAZY większe od postaci gracza! Spójrzcie tylko na screeny! Nic nie robi tak doskonałego wrażenia, jak napakowany i machający gigantycznym mieczem olbrzym. Jak bardzo nędznym wojownikiem by nie był.

SZCZEGÓŁY

Ze względu na ogromną ilość gotowej na śmierć menażerii, konieczne stało się udostępnienie graczom wysokich poziomów doświadczenia. Limit punktów doświadczenia wynosi 1,81 mln, co tłumaczy się na piętnasty poziom wojownika, czternasty paladyna, rangera, druida i maga, szesnasty kleryka i osiemnasty złodzieja i barda. Całkiem sporo, prawda? Twórcy nie poszli tak daleko, jak autorzy PLANESCAPE (choć po skończeniu produkcji gry oba zespoły połączyły się!), gdzie nie istnieją ograniczenia XP, ale ustawiony odgórnie limit wydaje się być zupełnie wystarczający.

Kolejną ciekawostką jest sposób dobierania kompanów. Wszystkich.. generujemy po prostu przez rozpoczęciem przygody! Chcąc być dokładnym, trzeba by stwierdzić, że nie istnieje w tej grze pojęcie „gracza" i jego „drużyny". Każda z sześciu postaci jest cząstką ciebie, czytelniku! Właśnie dlatego po śmierci któregokolwiek z towarzyszy gra nie wyjdzie do menu, prosząc o załadowanie save'a. Nie spotkacie też ani jednej osoby, która chciałaby się na dłużej przyłączyć do grupy. Ciekawe podejście, prawda? Samotnicy nie muszą się martwić - nie ma obowiązku tworzenia sześciu postaci. Można grać w pojedynkę i bardzo szybko nabijać expy. Prawdopodobnie jednak tylko do czasu stanięcia oko w oko z dziesięciometrowym żukiem-nosorożcem :).

Ach, byłbym zapomniał! ICEWIND DALE jest grą opartą na silniku BALDUR'S GATE, możecie więc przygotować się na wielopłytową produkcję (w zapowiedziach jest mowa o czterech lub pięciu krążkach). W planach jest

wersja DVD, jednak jej premiera będzie mocno opóźniona. Nie potrafię zrozumieć, dlaczego.

Aby raz na zawsze wyjaśnić wątpliwości: twórcy BG, Bioware, nie mają z ID nic wspólnego. Grę tworzy odrębny zespół Black Isle Studios.

Rozdzielczość pozostaje na dość słabym w dzisiejszych czasach poziomie 640x480 punktów. Aż boję się myśleć, jak wielkie będą piksele podczas gry na większych monitorach. Posiadacze kart 3D zrobią z nich wreszcie użytek, otrzymując płynniejsze animacje efektów działania magów. Wymagana jest zgodność akceleratora ze standardem OpenGL.

Nie będzie nowych ras. Żadnych pół-orków ani innych temu podobnych paskudztw. Dodano około pięćdziesięciu nowych potworów oraz równie imponującą ilość nowych czarów. Zaklęcia dostaną piękne animacje, jednak nie tak wspaniałe, jak w TORMENT. Przyczyna jest prosta - rzucanie czarów nie będzie zatrzymywało rozgrywki. Szkoda - oglądanie wysokopoziomowej magii w PLANESCAPE powodowało niekontrolowany opad szczęki.

DALSZE SZCZEGÓŁY...

Dodano poprawiony dziennik, bardzo ułatwiający orientację w wykonanych i przydzielonych grupie questach. Opcje dialogowe będą różniły się w zależności od rasy i nastawienia (alignment) rozmówcy, czasem zaczepiony przechodzień może zupełnie zignorować pytanie! Dialog nie jest jednak główną atrakcją tej gry, autorzy stawiają na wciągające, wymagające taktycznego myślenia pojedynki. Aby je urozmaicić, rozszerzono znacznie asortyment magicznych przedmiotów znajdowanych na placu boju i otrzymywanych jako nagrodę za wykonane questy. Do gry trafią wreszcie szable, ulubiona broń Drizzta i jedyny dobry oręż, którego mogą używać druidzi.

A propos Drizzta... Najsławniejszy bohater trylogii Salvatore, syn Drow, nie pojawi się w grze! Oficjalne tłumaczenie: akcja gry rozgrywa się na długo przed urodzeniem Ciemnego Elfa. Niepewny jest też los innych postaci znanych z książki. Autorzy przebąkują coś o małych, epizodycznych rolach, mam jednak wciąż nadzieję, że ugną się pod presją graczy. Jeszcze tylko słówko o Drizzcie - nie będzie można trenować się w „dual wield", czyli walce dwoma mieczami (szablami) na raz. Przy bardzo niskim AC taka umiejętność jest bezcenna, jednak Bioware zarezerwowała ją sobie najwyraźniej na potrzeby BALDUR'S GATE 2. Szkoda!

Nie nastawiajcie się na długie wędrówki po bezkresnych zaporoskich stepach, ICEWIND DALE jest grą opartą głównie na eksploracji podziemnych labiryntów. Nie wprowadzono nawet znanej z TORMENT opcji biegania, za to lekko zwiększyła się prędkość chodu postaci. Kto byłby na tyle nierozważny, żeby beztrosko biegać w pełnej pułapek plątaninie korytarzy?

KONKURENCJA

ICEWIND DALE najprawdopodobniej będzie w stanie konkurować z DIABLO 2 jako gra singlowa. Od dawna jednak wiadomo, że potężna, błyskawicznie szybko uzależniająca siła DIABLO tkwi w dopracowanym w najdrobniejszych szczegółach trybie miltiplayer. Black Isle udziela bardzo skąpych informacji na ten temat, być może szykują coś naprawdę wielkiego? Na razie wiadomo tylko tyle, że każdy członek drużyny będzie mógł prowadzić niezależne rozmowy z napotkanymi NPC. Mam nadzieję, że to tylko mały szczegół wielkiego planu, jeżeli nie, ID zostanie starte w proch przez testowany od miesięcy produkt Blizzarda.

Zapowiadają się bardzo ciekawe, roleplayowe wakacje. Na mnie już czas, muszę sprawdzić, czy premiera DIABLO 2 nie została przypadkiem po raz setny przełożona!

The Metal THIEF 2 Age

THEFTMATCH — JESZCZE NIE TEN RAZ

Yanos

Jak powinna zaczynać się zapowiedź drugiej części gry THIEF? Oczywiście od kilku frazesów mówiących jak fajną, nowatorską i wciągającą zabawą było ganianie w skórze złodzieja Garetta. Trzeba koniecznie powiedzieć też o tym, że "jedynka" była ogromnym sukcesem, a wspominki można zakończyć przypomnieniem, ile to bezsennych nocy spędziliśmy czając się w ciemnościach, nasłuchując kroków i bezszelestnie przemykając z pałką do ogłuszania w dłoni.

Formalności mamy za sobą. Możemy skupić się na THIEF 2: METAL AGE, bo tytuł ten ma ogromną szansę okraść nas z wolnego czasu jeszcze sprawniej, niż poprzednik. I jak tu pisać zapowiedź? Serce się kraje. Nagle dostaję informację — przyszło coś od producenta. Cóż to jest? Głównie materiały prasowe, które podziałały na moje zawiedzione nadzieje niczym czarodziejski eliksir młodości. Steve Pearsall, Project Director w Looking Glass Studios wyznał w dołączonym wywiadzie, że nie jest zadowolony z dema. Zostało ono stworzone jeszcze w listopadzie, gdy gra właściwie nie istniała i nie ma w nim prawie nic nowego. Dlatego też zdecydowano się dać mu status "wczesna alpha", co oznacza, że nawet do "bety" jeszcze daleko. Dalej wyczytać można jeszcze inne rewelacyjne informacje.

Znowu wskakujemy w bezszelestne buciki Garreta. Scenariusz do gry THIEF (bardzo dobry zresztą) zaplanowany jest na trzy części — jedną poznaliśmy, drugą właśnie zapowiadam, trzecia będzie na pewno. "Dwójka" zaczyna się rok po zakończeniu THE DARK PROJECT. Rozgrywki zakonne pomiędzy Hammeritami, nowym odłamem Mechanists, Paganami i Konstantynem zostawimy do recenzji. Bardziej nas interesuje, co porabiał przez ostatni rok Garret. Ano nic — wrócił do złodziejskiego fachu. Nastały dla niego jednak ciężkie czasy. W mieście pojawił się nowy szeryf i wziął światek przestępczy za mordę. Ukrócił kradzieże, pogonił bandziorów, wziął się też za żebraków i biedotę. Sęk w tym, że wziął się aż za skutecznie — wielu ludzi znikło bez śladu, nie wiadomo gdzie. Z biegiem czasu zaczęło stawać się coraz bardziej jasne, że Gorman Truaut, nowy szeryf, nie jest aż tak pozytywną i prawą postacią, na jaką wyglądał.

Garret ma więc spore kłopoty. W THIEF 2 straż będzie lepiej wyszkolona, poza tym uzbrojonych policjantów będzie na ulicach znacznie więcej, niż w "jedynce". Zawód złodzieja stał się dużo bardziej niebezpieczny. Co gorsza, wraz z rozwojem trzyaktowego scenariusza METAL AGE okazuje się, że nowy szeryf ma jakieś osobiste pretensje do Garetta i zaczyna na niego polować przy pomocy swoich siepaczy. W pierwszym akcie THIEF 2 nasz bohater zaczyna mieć kłopoty w wykonywaniu "zawodu", w drugim domyśla się, że grozi mu niebezpieczeństwo i stara się dowiedzieć o co chodzi, w trzecim zaczyna działać, stając się mniej złodziejem, a bardziej szpiegiem i agentem specjalnym.

Przyznam, że przy demie drugiego ZŁODZIEJA spędziłem [illegible] trochę ono rozczarowało, przede wszystkim ze względu na zbyt mało poprawione AI komputerowych przeciwników, niewielkie zmiany w mechanice gry, identyczny wygląd menu i śladowe [illegible] wypaczenia. Bardzo spodobał mi się za to projekt wielopoziomowego levelu, rozgrywanego praktycznie tyl-

Tak pomyślany scenariusz dał autorom THIEF 2 świetną możliwość urozmaicenia misji. Wykorzystali szansę — będą one naprawdę ciekawe. Prócz standardowych zadań złodziejskich typu "ukradnij lordowi XYZ jego ulubionego misia pluszowego" przyjdzie nam śledzić kuriera, pod-

słuchiwać rozmowy z ukrycia, szantażować. Jedna z misji polega na porwaniu i wyniesieniu z pilnie strzeżonego budynku ważnej osobistości, inna na wymknięciu się cichaczem z zasadzki, jeszcze inna na obrobieniu bankowych skrytek. Aby sprawa była jasna, autorzy podrasowali niektóre zdolności Garreta. Mówią: "Chcemy, by bohater był lepszym złodziejem, a nie wojownikiem. THIEF nie jest grą o walce, tylko o podkradaniu się, byciu niewidzialnym".

Niestety, przeciwnicy złodzieja też przeskoczyli na wyższy szczebel drabiny komputerowej ewolucji. W demie nie było jeszcze tego widać, ale wrogowie mają być o wiele sprawniejsi — sztuczna inteligencja zyskała kilka nowych umiejętności. Strażnicy będą potrafili zapalać zgaszone wodną strzałą pochodnie, współpracować ze sobą, będą czujniejsi i uważniejsi. Każdy, kto grał w "jedynkę", zauważył zapewne, że wystarczyło wejść na stół lub drabinę, a już oponent miał trudności z walką. Ma się to zmienić dzięki poprawieniu orientacji przestrzennej AI, również pionowej. Więcej — przeciwnicy też mogą wchodzić na stoły, a także rozświetlać flarami ciemne kąty, w których chcesz się ukryć. Dostrzegać tez będą, że drzwi zostały otwarte, bardziej wyczulony będzie ich słuch.

Idźmy dalej — zapomnij o sytuacjach, gdy zdejmujesz kogoś z łuku, a on stoi jak kukła. W takim wypadku strażnik w THIEF 2 będzie robił jedną z dwóch rzeczy — chował się lub biegł po kumpla z łukiem, który postara się "zdjąć" ciebie. Wojaków nauczono też ważniej rzeczy — gdy przegrywają, mają lecieć po kumpli albo po prostu wycofać się.

Wzbogaceniu uległy też normalne przejawy życia miasta. W grze spotkamy większą liczbę postaci niezależnych. Będą one zajmowały się swoimi sprawami, łaziły, coś tam dłubały i — przede wszystkim — rozmawiały. Właśnie zasłyszane przypadkiem fragmenty dialogów były mocną stroną THIEFA, w METAL AGE mają być one jeszcze bardziej rozbudowane. Z rozmów zbudowane zostanie kilka historii pobocznych, dziejących się równocześnie z fabułą gry. Mozesz je poznawać, ale nie musisz.

Wróćmy jednak do wrogów — wśród nowych przeciwników znajdą się... poruszane parą roboty! Jak to, spytacie, roboty w średniowiecznym klimacie THIEF'a? Wygląda na to, że nastąpiła w tym świecie jesień średniowiecza. Wszystko za sprawą zakonu Mechanists, odłamu Hammeritów z pierwszej części. Wierzą oni, że postęp technologiczny jest sprawą świętą i spędzają swój czas na badaniach, wynajdowaniu przeróżnych gadżetów i urządzeń, często parowych. Są wśród nich i mechaniczni robotnicy, i wszechstronni stalowi wojownicy. Przyjrzymy się im bliżej przy okazji recenzji.

Teraz wiadomość zła — po początkowej wdzięczności dla Garreta (wynikającej z zakończenia "jedynki") i sprezentowaniu mu mechanicznego oka (o nim za chwilę), Mechanists zaczęli działać ramię w ramię z nowym, tajemniczym szeryfem. Nie dziw się więc, że twój bohater nieraz natknie się na przedziwne przedmioty, urządzenia, maszyny i wynalazki uprzykrzające życie, takie jak mechaniczne pułapki, kamery, czujniki i zatrzaskujące się automatycznie drzwi.

Aby dać Garretowi szansę przeżycia, dodano dwa dosyć ważne elementy wyposażenia — wspomniane mechaniczne oko i eliksir niewidzialności. Jak działa owo oko jeszcze nie wiem, z tego, co twierdzą producenci (gry, nie oka), można je wyciągać w ręku (!) za róg, ponad przeszkodami, wetknąć w jakąś szparę albo po prostu zostawić gdzieś, by monitorować dany obszar. Zobaczymy. Tak "na oko" trudno ocenić to... oko.

Eliksir niewidzialności — też dobra rzecz. Kupię sobie ich dziesięć i misję przejdę spacerkiem — myślisz sobie. Nic z tego, będzie to towar deficytowy, drogi i trudno dostępny. Moc jego jest bowiem ogromna. Na wyższych poziomach trudności eliksiru zapewne w ogóle nie będzie.

I na koniec — przykra wiadomość, dementująca wcześniejsze doniesienia — w THIEF 2 nie będzie trybu multiplayer. Autorom gry zależy na jej jak najszybszym skończeniu i wydaniu, a gra wieloosobowa opóźniłaby premierę o kilka miesięcy. Nie będzie to bowiem zwykły deatchmatch — przypomnę, że w THIEF zabawa nie polega na fragowaniu. Trzeba wymyślić specjalne, multiplayerowe misje "cichociemne" i "złodziejskie", zbalansować rozgrywkę, dopracować szczegóły. Będzie to projekt pionierski, jak cała seria zresztą.

Na szczęście oficjalnie zapowiedziano już trzecią część serii. Wiadomo o niej na razie tyle, że będzie zawierać rozbudowany tryb multiplayer i że w trybie single zakończy scenariusz gry.

O ile nasz Garret przeżyje METAL AGE, co w świetle zapowiedzi autorów może być śmiertelnie trudne.

MESSIAH

MIAŁ POWRÓCIĆ NA ZIEMIĘ PO DWÓCH TYSIĄCACH LAT. POJAWIŁ SIĘ W 1999. O ROK ZA WCZEŚNIE...

Bob był zwykłym aniołkiem, jakich wiele. Co gorsza, został wysłany na Ziemię wbrew swojej woli. Od rozkazu do wyjazdu było jednak zbyt mało czasu, żeby mógł znaleźć zastępcę. Polecenie, które otrzymał, brzmiało dość jasno: posprzątać świat, który jego mieszkańcy - ludzie - pod wpływem Szatana przemienili w oazę zła, kłamstwa i zbrodni, nie mającą nic wspólnego z Gekalogiem. Tylko co taki mały aniołek, jak on, jeszcze nie potrafiący latać, może sam zdziałać wśród tych wszystkich bandytów, potworów i Bóg jeden wie kogo jeszcze? Ano może, choć nie do końca sam. Został bowiem wyposażony w umiejętność przenikania w ciała dowolnych postaci, które napotka. Wystarczy mu zakraść się do danego osobnika od tyłu i zwyczajnie w niego... wskoczyć.

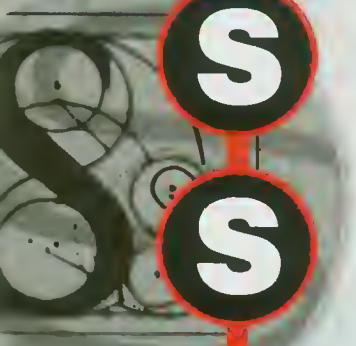
To właśnie pomysł z przenikaniem do ciał napotkanych postaci ma sprawić, że MESSIAH będzie perełką pośród gier z gatunku TPP, a może nawet nie tylko takich. Grę projektują goście z firmy Shiny, tej samej, która kilka lat temu stworzyła MDK. Podczas ubiegłorocznych targów E3 w Los Angeles rozmawiałem ze Scottem Herringtonem z Shiny, który tak skomentował fakt, że nie pracują nad kontynuacją swych hitów (MDK2 powstaje w grupie Planet Moon, która swojego czasu oderwała się od Shiny), tylko piszą nowe gry: po co mamy robić cały czas to samo, kiedy mamy wystarczająco dużo pomysłów na nowe gry?

Obce ciała posłużą do dwóch celów. Po pierwsze jako kamuflaż - będąc "w przebraniu" unikniemy niepotrzebnych strzelanin, np. z patrolującymi teren strażnikami albo też otworzą się przed nami jakieś drzwi, przez które przejście jest niezbędne. Po drugie zaś jako tarcza - Bob ma swoje "punkty zdrowia", które pozostaną nietknięte, dopóki malec siedzi w obcym ciele. Po kilku otrzymanych ciosach lub strzałach, ciało zamieszkiwane przez Boba umrze, aniołek będzie musiał je opuścić i dopiero wtedy naprawdę powinien unikać strzałów przeciwników.

W jednym z haseł reklamowych, lansujących grę, autorzy nakazują cieszyć się wolnością. Pojęcie to jest związane z dowolnością "wskakiwania" w obce ciała - Bob może znaleźć się w praktycznie każdej napotkanej osobie, co oznacza, że każdą z 40 postaci, występujących w grze, możemy sterować. W wersję beta grałem zbyt krótko, żeby opowiedzieć, czyje ciało udało mi się zamieszkiwać, ale jeśli wierzyć obietnicom autorów, będą to m.in.: prostytutki, gliniarze, księża, żebracy, barmani, lekarze, naukowcy, tancerki i reprezentanci jeszcze kilku warstw społecznych.

Rodzaje broni, którymi będziemy się posługiwać, zależą w dużej mierze od tego, w czyim ciele aktualnie ukrywa się Bob (kobieta raczej nie uniesie bazooki). W sumie ma ich być kilkanaście, a w tym miotacze ognia, karabiny maszynowe, rakietnice, pistolety z ciekłym azotem i miny. Zniszczenia mają ponoć odpowiadać rzeczywistej sile ognia wymienionych broni, co w grach komputerowych czasami szwankuje.

Na Boba czeka 16 poziomów rozgrywających się przeważnie w futurystycznym mieście. Z misją Mesjasza sprzed 2000 lat gra niewiele ma wspólnego - główny bohater będzie stosował przede wszystkim zupełnie odmienne, niezbyt pokojowe metody. Jeśli żadne nieprzewidziane wypadki nie pokrzyżują planów autorów (a nie powinny, gdyż beta wyglądała na wersję prawie finalną), to już za miesiąc powinniście przeczytać pełną recenzję MESSIAH.



Bamse

DEMISE: RISE OF THE KU'TAN

Penetrator

BEZ BRZYDKICH SKOJARZEŃ PROSZĘ!

Gry RPG odchodzą ostatnio od swej klasycznej formy. Zamiast obowiązkowych jeszcze parę lat temu, nieskończonych, wąskich korytarzy, coraz częściej pojawiają się rozległe, otwarte tereny i poczucie klaustrofobii zamienia się w agorafobię – – lęk przed dużymi przestrzeniami. Nie zawsze jednak autorzy gier porzucają zatęchłe lochy i pieczary, czego przykładem jest płytka, która wpadła w moje ręce, zawierająca wersję beta najnowszego eRPeGa firmy Artifact Entertainment, pod tytułem DEMISE: RISE OF THE KU'TAN. Mimo [illegible] wersja t[illegible] jest jeszcze bardzo [illegible] [illegible] w me[illegible] [illegible]

[illegible]

chwały i zabawy zapuszcza się daleko w ciemne, głębokie korytarze (ponad 30 poziomów, a każdy bardzo rozległy), zamieszkałe przez wiele niebezpiecznych stworów. W ostatecznej wersji będzie ponad 500(!) rodzajów bestii, choć i teraz jest ich dobrze ponad dwie setki. Oczywiście tak licznej bandy nie mogą stanowić tylko stwory popularne w świecie fantasy. Obok różnie wyposażonych i wytrenowanych Ogrów, Goblinów, Hałflingów itp. pojawi się kilka gatunków wilków, węży oraz potworów „autorskich", których nazwy i wygląd zostały całkowicie wymyślone przez autorów gry.

Tworząc swoją postać również będziesz miał do wyboru wiele ras. Oczywiście krasnoludów, elfów, ludzi itp. nie zabraknie, ale DEMISE da nam również możliwość wcielenia się w Yeti, Giganta, Trolla (jako potwór występuje w prawie każdym eRPeGu, ale grać nim da się niezwykle rzadko). Podobnie będzie z profesjami. Oczywiście kariera kleryka, maga, czarnoksiężnika, wiedźmy (dość istotne różnice) czy złodzieja może być bardzo interesująca, ale dopiero wcielenie się w odkrywcę, barbarzyńcę czy Artisana (połączenie złodzieja i wojownika, świetnie walczy na gołe pięści) zapewni nowe przeżycia.

Bardzo różnorodny jest też ekwipunek. Będziesz mógł założyć na siebie (lub wziąć w rękę) ponad 500 przedmiotów, od skórzanych rękawic począwszy a na supercennym, magicznym, diamentowym mieczu skończywszy. A twoją głowę zaśmiecać będzie aż 160 przeróżnych czarów, powodujących zarówno pojawienie się kuli ognia mknącej w kierunku przeciwnika, jak i podwyższenie wartości przedmiotów, byś mógł je drożej sprzedać.

Twoja walka ze złem nie musi być wcale samotna. Towarzyszyć ci może do trzech przyjaciół, których spotkasz w podziemiach lub z którymi zaprzyjaźnisz się w mieście przy kafelku piwka. Postacie te podobnie jak ty mogą korzystać z różnych przedmiotów i zdobywać doświadczenie. Ich przydatność w czasie rozgrywki nie ulega wątpliwości, lecz na większą imprezę dobrze jest zabrać niewolników. W tym celu wystarczy udać się do specjalnego budynku w mieście, gdzie za odpowiednią opłatą kupisz prawie wszystkie występujące w grze potwory (oferta będzie się zmieniać), które będą walczyć na twój rozkaz i zginą mężnie, jeśli będzie trzeba. Ale opłaca się o nie dbać, bo są strasznie drogie.

W mieście znajdować się będzie również wiele innych ciekawych budowli, jak np. gildie, gdzie członkowie ekipy mogą dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy i wykonać sporo fajnych zadań. Reszcie pozostanie tylko słup z ogłoszeniami, z którego dowiedzieć się można za czyją głowę jest wyznaczona nagroda itp. Strudzony wędrowiec na pewno również chętnie napije się wody z fontanny, która w 100 proc. przywróci mu siły.

Więcej informacji podam w recenzji gry. Już zacieram rączki, ponieważ zapowiada się niezła zabawa. Mam tylko nadzieję, że wszystkie niedociągnięcia zostaną dopracowane, a betatesterzy wpłyną na zmianę kilku błędnych z[illegible] [illegible] gry, jak np. [illegible] ego [illegible] Pa[illegible] [illegible]

FINAL FANTASY VIII

PATCHWORK PO JAPOŃSKU - PIĘKNY, LECZ NIECHLUJNIE USZYTY

Ator-san

O FINAL FANTASY VIII głośno było już od bardzo, bardzo dawna. Zamieszanie zaczęło się już wtedy, gdy ukazała się jej pierwsza, japońska wersja na PlayStation. Po ukazaniu się wersji anglojęzycznej, przeznaczonej na rynek europejski - aż zawrzało. Wielbiciele wielkookich RPG z prędkością światła wymieniali między sobą informacje dotyczące PC-towej konwersji programu, a gdy pojawiła się wersja demo emocje sięgnęły szczytu. Ale już koniec nerwów. Oto jest. Ukazała się. Pełna FINAL FANTASY VIII PC trafiła wreszcie do sklepów.

Seria FINAL FANTASY, której pierwsza część pojawiła się w roku 1987 na Nintendo, znana jest z tego, iż akcja każdej jej część rozgrywa się w innym świecie. Daje to twórcom wiele możliwości i sprawia, że każda następna odsłona serii jest czymś nowym, ciekawym i wciągającym.

Tym razem wcielasz się Squalla, kadeta SeeD - potężnej organizacji wojskowej, która zarabia wysyłając swoich podopiecznych jako najemników w różne rejony zapalne. W twoim wypadku również nie będzie inaczej, życie uczniaka szybko się skończy i wraz z grupką kompanów weźmiesz udział w nagle rozpętanej wojnie, a potem... Potem to dopiero będzie impreza, a ty potańcujesz sobie w rytm huku karabinów szczęku mieczy i „odgłosów paszczą" rozmaitych potworów.

Fabuła gry, jak w prawie każdym japońskim eRPeGu, jest całkowicie

Produkcja: 8

Wymagania:

→ P200, 32MB RAM, 8x CD-ROM, akcelerater 8MB

Konwersja - na odwal się

liniowa. Nie masz praktycznie żadnego wpływu na wydarzenia. Nawet, gdy na pewien czas dostajesz wolną rękę i możesz na przykład pobiegać po portowym mieście czy akademii, skoczyć do sklepu, pograć w karty, wdać się w dodatkowe bójki (znacznie rozwijają umiejętności i nie tylko) lub po prostu poćwiczyć w centrum treningowym, to możesz być pewien, że czynności te nie popchną akcji ani na milimetr do przodu. Nie stanie się nic, dopóki nie dotrzesz do właściwego punktu lub nie zrobisz rzeczy wskazanej ci wcześniej podczas dialogu lub wstawki wideo. Zdobyte w ten sposób umiejętności czy przedmioty po prostu ułatwią ci później życie (głównie w czasie walk), ale nie są niezbędne.

Rozmowy również wyglądają bardzo szablonowo. Najzwyczajniej w świecie czytasz linie dialogowe ukazujące się w ramkach nad postaciami i tylko w kilku procentach przypadków masz wpływ na to, ci się w nich pojawi.

Wszystko to sprawia, że grając nie myślisz o tym, co powinieneś zrobić, aby było dobrze, ale jakiego działania spodziewają się po tobie twórcy gry. Przypomina to nieco przygodówkę, ale jest najzupełniej normalne dla japońskiej RPG i jeśli

siądziesz do zabawy z odpowiednim nastawieniem, to FF8 dostarczy ci wiele przyjemności. Tym bardziej, że historia, jaką opowiada gra, jest naprawdę świetna (nawet Hitchcock by się jej nie powstydził), pełno w niej momentów napięcia i nieoczekiwanych zwrotów akcji, czasami będziesz się śmiał, a czasami płakał, wiele razy ogranie cię przygnębienie (na przykład gdy opuści cię członek drużyny), ale równie często poczujesz się szczęśliwy, gdy na przykład spotkasz starego przyjaciela. Tak tak, TY SPOTKASZ - zaręczam, że już po godzince lub dwóch będziesz całkowicie identyfikował się ze Squallem.

Wielką zasługę mają w tym bardzo długie, świetne pod względem merytorycznym i IDEALNIE wykonane wstawki filmowe. Przekazują ci one potrzebne informacje i jednocześnie dostarczają doznań estetycznych, gdyż są tak piękne, jak niewiele nowoczesnych kinowych anime.

Zdecydowanie najważniejszą częścią gry są walki. Świat programu można generalnie podzielić na tereny bezpieczne, na których nic ci nie grozi (zdecydowana mniejszość - kilkanaście procent) i niebezpieczne - gdy je przemierzasz, zawsze musisz liczyć się z tym, że wyskoczy na ciebie kilku spragnionych wrażeń przeciwników (nawet, jeśli daną „ścieżką" spacerujesz już dwudziesty raz). W takim wypadku zostajesz przeniesiony na ekran walki i dochodzi do konfrontacji. A dzieje się to dosłownie co kilka kroków.

Pojedynki toczą się specyficznym trybie czasu rzeczywistego. Postacie nie przemieszczają się i nie uderzają naraz - ataki wyprowadzają kolejno, ale czas odgrywa tu znaczącą rolę. By wyprowadzić jakiś cios, „odpalić" zaklęcie, wezwać strażnika itp. musisz przy pomocy dwóch klawiszy i kursorów wybrać odpowiednie polecenie z rozwijanego menu. Oczywiście dotarcie do tych najbardziej efektywnych opcji jest najtrudniejsze, poza tym trzeba wybrać jeszcze cel ataku, co w gąszczu wrogów wcale nie jest takie łatwe. A zegar cały czas tyka i jeśli nie będziesz zręczny, to przeciwnik uderzy pierwszy, a to nierzadko oznacza śmierć lub poważne dodatkowe obrażenia. Presja ogromna, adrenalina buzuje w żyłach, a zabawa jest świetna.

Wynik starcia nie zależy tylko od klasy prowadzonej postaci, ale w dużym stopniu również od twoich własnych umiejętności, planu i zastosowanej taktyki. Nie wystarczy tylko walić po klawiszach, trzeba wiedzieć, jak powinna atakować każda postać, która z nich ma leczyć itp.

Dużą rolę przy starciach odgrywają tak zwani GF (Guardian Forces), czyli Strażnicy. To takie dziwne istoty, czasem przypominające diabły, czasem smoki a jeszcze innym razem chodzące kaktusy (wyobraźnia twórców gry jest większa niż Empire State Building). W dziwny sposób wiążą się one z konkretnymi postaciami, dając im dodatkowe umiejętności. Normalnie ich nie widać, a gdy są potrzebne, pojawiają się znikąd i robią zadymę. Samotna postać może wyprowadzić tylko normalny atak przy użyciu posiadanej broni. Gdy w trakcie gry połączy się ze Strażnikiem, może jeszcze czarować, używać w czasie walki przedmiotów (np. eliksirów), no i oczywiście wezwać GF. Od tej pory pasek „gotowości do ataku" cofa się, wszystkie ciosy skierowane w postać przyjmuje na siebie strażnik, a gdy wskaźnik dojdzie do zera, na polu bitwy pojawia się Guardian i wyprowadza bardzo silny atak, zwykle działający na wszystkich przeciwników. Strażnicy jednak nie są wieczni - posiadają punkty zdrowia, które tracą w miarę otrzymywania ciosów, ale też zdobywają doświadczenie i uczą się nowych umiejętności.

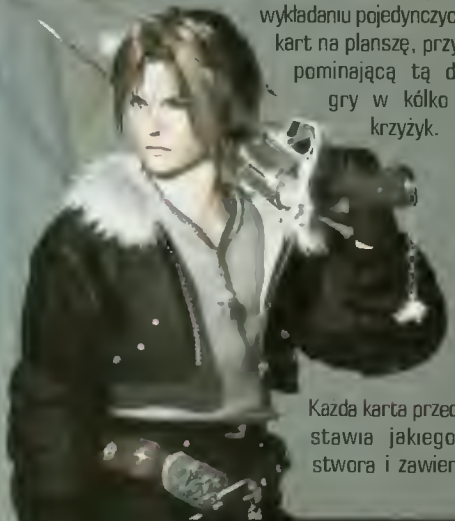
Bardzo ważne są również czary. W FF8 żadna postać nie potrafi samodzielnie przygotować czaru, choć prawie każda posiada jakieś zaklęcia (zwykle dwa lub trzy). Musi je jednak najpierw zaczerpnąć ze specjalnego miejsca, przedstawionego przy pomocy wijących się, czerwono - różowawych linii, lub „wyssać" z przeciwnika podczas walki. Paradoksalnie, nierzadko słabiakom można podebrać takie same lub lepsze czary, niż strasznie dopakowanym wrogom. Potworom czary nie kończą się nigdy i można ich „wyssać" ile się chce, więc jeśli potrzebujesz jakiegoś zaklęcia, a trafisz na kiepskiego potworka, który je posiada, to ciągnij bez obaw. Jedynym ograniczeniem jest pojemność twojego „zbiornika" - każdy bohater może posiadać maksymalnie sto sztuk jednego zaklęcia, ale nie przejmuj się, to naprawdę sporo. Możliwe jest również odebranie zaklęcia i rzucenie go w tej samej turze, co często ratuje życie. Musisz jednak pamiętać, że w ten sposób uaktywniasz tylko jeden egzemplarz czaru, gdy normalnie kradniesz ich kilkanaście.

Nie ma czaru idealnego, każdy potwór jest podatny na jakiś rodzaj magii, a na inny szczególnie odporny. Jeśli będziesz miał pecha, to nawet grom z jasnego nieba nic nie wskóra. Zwykle można domyśleć się słabych i mocnych stron stworów. Wiadomo, że coś, co wygląda jak wielka meduza, raczej nie boi się wody i lepiej przysmażyć to ogniem. W ważniejszych bitwach bardzo przydaje się jednak zaklęcie Scan, po rzuceniu którego uzyskasz wszystkie potrzebne informacje i jeszcze troszeczkę więcej.

Również ataki strażników, jako magiczne, nie są uniwersalne. Na potwory mające wiele wspólnego z ogniem najlepsza jest na przykład Shiva i jej lodowy podmuch.

Trudno jest w FINAL FANTASY VIII mówić o inteligencji przeciwnika, gdyż potwory nie muszą się nią wykazywać. Lepiej pasuje tu słowo „skuteczność", a ta jest naprawdę wysoka i trzeba być szybkim jak łasica, żeby dotrzymać kroku blaszkowi. Co prawda potwory niekiedy zacinają się i działają nielogicznie, np. stojąc i przyjmując ciosy, a nie odpowiadając na nie, ale zdarza się to niezwykle rzadko.

Twórcy gry, działając w zgodzie z modą umieszczania w eRPeGach mini gier karcianych, zaimplementowali w FINAL FANTASY VIII swoją gierkę. Można w nią przyciąć z większością napotkanych ludzi, a polega ona na kolejnym wykładaniu pojedynczych kart na planszę, przypominającą tą do gry w kółko i krzyżyk.



Każda karta przedstawia jakiegoś stwora i zawiera cztery cyfry (bardzo rzadko, w przypadku BARDZO mocnych kart - litery), odpowiadające jej siłe na każdym z czterech rogów. Gdy wykładasz kartę obok kartonika przeciwnika, to porównywane są ich siły na stykających się bokach kwadratów i gdy wartość twojej jest wyższa, to przejmujesz kartę przeciwnika (jeśli jest odwrotnie, to nic się nie dzieje). Potem wykłada przeciwnik, i tak dalej. Wygrywa ten, kto przejął więcej kart.

Brzmi to prosto, ale gra wymaga wiele uwagi i nawet, jeśli na trzech bokach będą dziewiątki, to na czwartym pewnie jest jedynka albo dwójka i da się ją przejąć, chyba, że położysz ją bardzo chytrze. Smaku dodaje fakt, że na każdym terenie obowiązują nieco inne zasady (można grać np. w karty „otwarte" albo „zamknięte"), a wygrywać jest naprawdę warto, gdyż nieraz za rzadkie karty dostajesz różne użyteczne przedmioty. Jest to opłacalne także dlatego, że postaciom nigdy nie kończą się kartoniki i można nieźle ich skubnąć, szczególnie, gdy osoba ta cały czas przebywa w jednej lokacji. Na przykład z dr Kadowaki (do jej gabinetu trafiasz zaraz na początku) można grać bez końca.

Grafika gry przypomina patchworkową kołdrę. Niektóre łatki są śliczne i cieszą oko. Doskonale prezentują się animacje i efekty specjalne w czasie walk. Ekran mieni się wszystkimi kolorami tęczy, są jasne błyski i nagle ściemnienia Po prostu cud miód.

Gorzej prezentują się niektóre tła, żywcem przeniesione z PlayStation i nieco tylko powiększone. Czasem aż widać brzydkie piksele, choć większość podkładów jest naprawdę dobra. To, co widzimy podczas normalnego poruszania się po mapie, jest już nieco gorsze. Postacie nagle robią się bardziej kanciaste, tracą klatki animacji, zyskują piksele, maleńkie co prawda, ale szpecące.

Najgorsze jest jednak to coś, co widzimy na przykład przy przechodzeniu z akademii do miasta. Oprawa tych fragmentów zakrawa wręcz na kpinę. Piksele wielkie jak jaja strusia, animacja żadna, nawet liczba kolorów leci na łeb na szyję. Ciekawe, czy grafik, który to robił, nosi jeszcze pieluszki, czy już awansował do starszaków. Obleśnie wyglądają również ramki pojawiające się podczas dialogów. Są długie, szare i do. . niczego, a litery wyglądają jak tekst Worda oglądany przez komputerową lupę. NĘOZA

Swoją drogą to skandal, żeby gra nie posiadała żadnych kawałków mówionych. Postacie są nieme, ruszają tylko wargami, a wszystko trzeba czytać. To wina konwersji. Na PSX jest to w miarę normalne, ale na pececie NIE. Domagamy się dialogów mówionych!

W zasadzie cała oprawa audio jest kiepska. Tylko efekty (jak np. wycie psa) brzmią naturalnie i są do zaakceptowania. Natomiast brzdąkająca w tle muzyczka jest prostacka (da da da, brum brum brum) i szybko przestaje się ją słyszeć. Równie szybko wyłącza się głośniki, bo zaczyna drażnić

Szkoda recenzję świetnej gry kończyć smutnym wnioskiem - cała konwersja PSX PC leży i to na łopatkach. To, że FINAL FANTASY VIII nie obsługuje myszki i trzeba grać padem lub klawiaturą jestem jeszcze w stanie zrozumieć specyfika gry. Ale tego, ze z gry NIE DA się wyjść, już nie pojmuję. Można co najwyżej dotrzeć do menu głównego i nacisnąć ALT+F4 albo Reset (my zawsze jesteśmy skuteczni :).

Ostateczna ocena wystawiona jest tylko dla wielbicieli tego specyficznego gatunku, jakim są japońskie erpegi, gdyż oni przyzwyczajeni są do opisanych powyżej mankamentów. I tak będą cieszyć się z FINAL FANTASY VIII. Jeśli miałeś do tej pory do czynienia jedynie z grami role playing game typu WROTA BALDURA lub MIGHT AND MAGIC, to zetrzyj część jednego brzuszka tak, by wyszło 6. I ani punkcika więcej.

RooS

BATTLEZONE

BURAKI PIĘKNE

BATTLEZONE

KONFLIKT

Fabuła drugiej części BZ rozpoczyna się kilka lat po wydarzeniach opisanych w poprzedniczce. Pod koniec "jedynki" rosyjskie CCA i amerykańskie NSOF połączyły siły, aby obronić ludzkość przed Obcymi i tak im już zostało. Nowo powołana ISOF zajmuje się pokojowym wykorzystaniem rozsianych w kosmosie złóż biometalu, a konflikty między dawnymi mocarstwami należą do przeszłości.

Życie byłoby piękne i spokojne, gdyby nie Scion, tajemnicza obca rasa, nie mająca bynajmniej pokojowych zamiarów względem ISOF. Jeden nalot jej maszyn wystarczył, aby baza ISOF-u na Plutonie została zmieciona z powierzchni planety. Gracz jako por. John Cooke, młody oficer sił ziemskich, zostaje wysłany na granicę Układu Słonecznego, aby oszacować straty i ewentualne zagrożenie ze strony nieznanych najeźdźców. Wyniki rekonesansu są jednoznaczne: szykuje się regularna wojna. Problem w tym, że szef ISOF-u, Braddock, stworzył bazę na Plutonie bez niczyjej wiedzy. S.O.S. wysłane w eter na chwilę przed atakiem zdradziło jej pozycję. Zaczyna się śledztwo, które doprowadzi do bardzo zaskakujących wniosków.

BUG JEST Z NAMI

Bardzo klimatyczne, jednak mało oryginalne i średnio wykonane intro wprowadza gracza w świat BZ2, od razu rzucając go w centrum akcji. Choć ciężko w to uwierzyć, otwierający film jest zdecydowanie brzydszy niż sama gra! Obraz generowany przez silnik BATTLEZONE jest po prostu przepiękny. Trudno opisać słowami to, co dzieje się na ekranie, screeny też nie są w stanie tego oddać. Obraz roi się wręcz od źródeł światła, nawet niektóre pociski mają zaimplementowane efekty przeźroczystości, mgły i odbić. Jeżeli do tego posiadacie najnowszą kartę Matroxa, wszystko będzie pięknie bump-mapowane. Żyć, nie umierać. Efekt graficzny podczas stawiania nowych budynków w bazie godny jest najlepszych produkcji filmowych! Najciekawszy jest jednak fakt, że nawet po wyłączeniu znacznej liczby detali gra nadal wygląda doskonale. Jedynie rozdzielczość warto pozostawić wysoką — ząbkowane linie na ekranie mocno psują doskonałe wrażenie.

Serce gry to osiem "szybkich" misji (dostępne wszystkie technologie) plus kampania złożona z kolejnych kilkunastu zadań. Zaczyna się spokojnie — gracz jest prowadzony za rękę przez zaciągającą z rosyjska panią dowodzącą. Pierwsze trzy misje polegają głównie na lataniu za nią, słuchaniu poleceń i oglądaniu, jak rzeczy dzieją się same. Z czasem gracz otrzymuje trochę wolności i może postrzelać do wroga, potem coś zbudować, aż wreszcie przyjdzie czas zajęcia się całą bazą z recyclerem, zasilaniem, obroną itp. Problem w tym, że w momencie przejęcia całkowitej kontroli nad grą będziecie mieli skończoną połowę scenariusza...

Singlowe poziomy gry to jej najmocniejsza i zarazem najsłabsza strona. Absolutnie wszystko zostało z góry zaplanowane przez programistów, co nierzadko prowadzi do paradoksów. W jednej z misji trzeba zidentyfikować pewien obiekt. Aby to zrobić, należy najpierw poznać jego lokalizację dzięki informacji od dowódcy. Jeżeli przypadkiem znajdziecie go na własną rękę, identyfikacja się nie uda! Innym, często spotykanym kwiatkiem są armie wrogich pojazdów stojące bez ruchu i czekające na tajemniczy skrypt, który miałby je aktywować. Jeżeli przypadkiem nie

odpali się któryś ze skryptów posuwających misję do przodu, możecie zaciąć się na dobre.

Zadania często się powtarzają i niestety nie można narzekać na zbytnie urozmaicenie fabuły. Co bólu liniowe misje polegają na lataniu od jednego do drugiego waypointu w ściśle określonej kolejności i wykonywaniu rozkazów dowództwa. Oddając sprawiedliwość twórcom trzeba przyznać, że kilka z nich jest naprawdę dobrze zaprojektowanych i wykonanych, dając niesamowitą satysfakcję w przypadku pomyślnego ich zakończenia. Większość nie dorasta niestety poziomem do starego, dobrego BATTLEZONE. Szkoda, bo piękna grafika powinna być tylko dodatkiem do dobrego sequela.

NOWINKI

Obie części gry zaopatrzono w doszlifowany w najdrobniejszych szczegółach, bardzo użyteczny interfejs. Zbudowany wokół tzw. "mądrego kursora" pozwala zminimalizować liczbę koniecznych do wykucia na pamięć klawiszy. Taki sposób sterowania grą jest konieczny, aby umożliwić w miarę sprawną kontrolę nad dużą liczbą krzątających się po bazie i polu bitwy jednostek. Nowością w drugiej części gry jest dostępność satelitarnego widoku pola walki. Daje to namiastkę standardowego RTS-a, jednak użyteczność tego gadżetu jest co najmniej wątpliwa. Zdarzają się sytuacje, kiedy ogarnięcie większej części terenu jest konieczne, jednak zdecydowaną większość czasu gry spędzicie w kokpicie którejś z antygrawitacyjnych maszyn, latając z jednego końca bazy na drugi i rozdzielając rozkazy między jednostkami. Najważniejsze budynki mają przypisane skróty klawiszowe, dzięki czemu można je "obsługiwać" nawet ze znacznych odległości. Na przykład zbrojownia — potrafi wyprodukować nowy rodzaj działka i od razu wystrzelić go w naszym kierunku na bardzo dużą odległość. Wystarczy je potem namierzyć, zamontować w czołgu i radośnie rozpocząć eksterminację nieprzyjaciela.

Sterowanie z mapy satelitarnej przynosi ze sobą kolejne problemy. Kilka razy zdarzyło mi się stracić duże grupy jednostek tylko dlatego, że obrały niebezpieczną trasę przejazdu, na przykład przez mocno ufortyfikowany przyczółek wroga. Zbieracze biometalu też nie grzeszą inteligencją — potrafią jechać na żniwa do centrum bazy przeciwnika! Taka wyprawa zawsze kończy się ich gwałtowną śmiercią.

Bardzo miłym, choć tylko kosmetycznym dodatkiem są efekty atmosferyczne. Gęstniejąca mgła potrafi skutecznie ograniczyć widok na pole bitwy, a deszcz i śnieg pięknie rozpryskują się na przedniej szybie poduszkowca. Równie mało znaczącym bajerem są zwierzęta zamieszkujące niektóre planety. Zaczepione potrafią zaatakować gracza i skutecznie przeszkadzać w bezstresowym wykonywaniu misji.

Do perfekcji dopracowano i tak już niezły tryb miltiplayer. Wbudowana wyszukiwarka serwerów ułatwia znalezienie przeciwnika, a kilka trybów gry (deathmatch, CTF, strategy) zapewni dużo dobrej zabawy zwolennikom szybkiej akcji lub długotrwałej rozgrywki a'la RTS. W momencie pisania recenzji nie istniały jeszcze polskie serwery BZ2, a na amerykańskich nie dało się grać ze względu na lagi. Pojawiła się na szczęście opcja gry IP-IP, czyli bezpośredniego internetowego połączenia dwóch komputerów. Można juz grać z kolegami bez logowania się do amerykańskich serwisów dla graczy.

ZAŁATAJ MNIE

Wielbiciele poprzedniej części gry powinni kupić BZ2 bez namysłu. Po zaaplikowaniu patcha dostępnego na stronie internetowej producenta (na razie w wersji beta) wiele problemów zniknie, zacierając początkowe kiepskie wrażenie. Jeżeli nie graliście w oryginał, także nie zrobicie błędu kupując tę grę. BATTLEZONE wciąż wnosi powiew świeżości do skostniałego już gatunku RTS i mimo upływu czasu nadal jest bardzo dobrą grą. A do tego pięknie wykonaną.

Ocena: 7

Produkcja:

Wymagania: P200, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Uwagi: Bez patcha nie jechać.

ROSYJSKI SAMOLOT, NIEMIECKA SOLIDNOŚĆ, BRYTYJSKA GRA

FLANKER 2.0

Yanoos

Na którejś z wielu nieoficjalnych stron internetowych poświęconych grze FLANKER 2.0 (istniały one, zanim trafiła do sklepów) wyczytałem, że jej pierwsza część powstała pięć lat temu. Co ciekawe, był to pierwszy symulator lotniczy pod Windows 95, hulał na jednomegabajtowych kartach graficznych (full... 2D) i wyciskał z pierwszych Pentium ostatnie krzemowe soki. Był grą bardzo zaawansowaną technologicznie, zarówno, jeżeli chodzi o grafikę, jak i szczegółowy model lotu. Jak ulał pasowało do FLANKERA określenie „hardcore'owa" symulacja.

I oto, po połowie dekady, ukazuje się kolejna część gry, z cyferką 2.0, autorstwa firmy SSI, zasłużonej dla gatunku symulatorów wszelkiej maści. Czy jest to gra równie przełomowa? Co ze sobą przynosi?

Z CZELUŚCI ROSYJSKICH HANGARÓW

FLANKER 2.0 to gra poświęcona jednej z najlepszych maszyn bojowych, jakie powstały w państwach Układu Warszawskiego — Su-27 i jego ulepszonej, morskiej wersji Su-33, operującej z lotniskowców. Suchoje projektowano tak, by były w stanie nawiązać walkę z topowymi niegdyś amerykańskimi samolotami (do dziś dosyć dziarskimi) — F15 i F16. W grze pojawiają się też inne maszyny (jest ich kilkadziesiąt) i może zdarzyć się, że będziesz polował także na F117 (zwrotne cholerstwo). Su to jednak nie tylko myśliwiec, nieobce są mu też zadania bombowe, polegające na eliminacji celów nawodnych i naziemnych. Jest ku temu doskonale wyposażony, potrafi przenieść pod skrzydłami cały magazyn wszelakich pocisków.

Maszyna ta jest jedną z bardziej udanych konstrukcji lotniczych rodem z byłego Związku Radzieckiego. Trzeba przyznać, że i autorzy FLANKERA 2.0 docenili to i pięknie przedstawili ten samolot. Model zewnętrzny jest bardzo szczegółowy, widać w nim każdą poruszającą się, ładnie animowaną część, jednak o grafice powiemy sobie za chwilę.

W tym momencie bardziej interesuje nas wnętrze komputerowego Suchoja. Doskonale widać w nim spartańskie podejście do spraw estetycznych radzieckich konstruktorów. W trójwymiarowym (brak jest trybu 2D) kokpicie nie ma absolutnie niczego, co nie byłoby użyteczne, a to, co jest, wygląda wręcz ascetycznie. Nawet ekran radaru to zwykły monochromatyczny monitorek. W nowszych modelach Su na jego miejsce montowany jest komputerowy ekran ciekłokrystaliczny, jednak w przypadku FLANKERA 2.0 otrzymujemy jedynie klasyczne „okienko na świat". Mimo to całość prezentuje się doskonale, wszystkie wskaźniki są czytelne i logicznie ułożone, a możliwość płynnego rozglądania się i wspierające ją efekty wizualne (np. odbicie wnętrza w owiewce) są co najmniej satysfakcjonujące. Jedna dodatkowa uwaga — wszelkie napisy, zarówno na kokpicie, jak i na HUD, są w języku rosyjskim. Wyświetlacz można przełączyć w tryb anglojęzyczny, do kokpitu trzeba się przyzwyczaić (albo przypomnieć sobie coś ze szkoły...).

Kilka słów należy się wskaźnikowi HUD i poszczególnym jego trybom. Ten element lotniczej symulacji stoi we FLANKERZE na najwyższym poziomie. Przechwytywanie celów nie jest zupełnie automatyczne — zarówno przy obiektach naziemnych, jak i samolotach, trzeba najpierw naprowadzić okienko celownika na cel i dopiero wtedy otrzymujemy komunikat „locked".

Dla jednych będzie to wada — trudniej jest własnoręcznie dobrze przycelować w czasie walki, niż gdyby zrobił to komputer pokładowy. Dla mnie jest to jednak zaleta — po prostu tak wygląda walka w samolocie Su. Ma on za to inne zalety (chociażby świetny ciąg przy gwałtownym wznoszeniu się i walce z wykorzystaniem różnic wysokości).

Poza tym drobiazgiem na flankerowskiego HUD-a nie można narzekać. Posiada wszelkie niezbędne tryby (włącznie z symulacją celowania przy pomocy helmu

Ocena: Produkcja: 75

Wymagania: P200, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Uwagi: Nie jest to symulacja Rewolucja Październikowa.

pilota), jest bardzo rozbudowany, lecz funkcjonalny.

ZA ROSJĘ

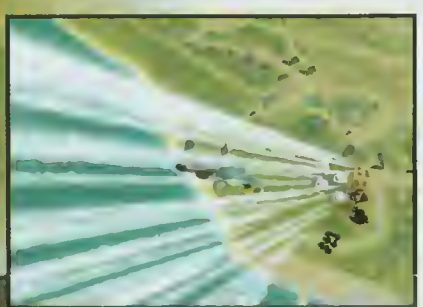
Zanim powiemy sobie kilka słów na temat misji i kampanii, wyjaśnijmy sobie jedną rzecz — FLANKER 2.0 to symulator rozbudowany i trudny, nawet dla oblatanych graczy. Zdają sobie z tego sprawę takze autorzy gry, dlatego też dołączyli do niej doskonałą, wyczerpującą instrukcję i najlepszy zestaw misji treningowych, jaki widziałem w lotniczych symulatorach wojskowych, całość uzupełniając o ogromną cześć encyklopedyczną, w której opisany jest każdy pojazd, samolot, statek, pocisk i budynek militarny spotkany w grze.

Misji treningowych jest kilkanaście i pokazują one każdy aspekt pilotażu i specyficznej walki tej maszyny. Przybliżają one taktyki wykorzystywane przez pilotów Su, pomagają w poznaniu sposobów działania trybów HUD i mówią, jak wykorzystywać poszczególne typy uzbrojenia. Niezastąpiona rzecz dla początkujących, cenna dla zaawansowanych pilotów.

Na tle tutoriala nieco gorzej prezentują się misje zawarte w kampanii i zadania niezależne, choć trzeba przyznać, że i jednych, i drugich jest zatrzęsienie. Nie twierdzę, że są słabe — prezentują po prostu solidny, wysoki poziom i dają szansę zasmakowania wszelkich zadań stawianych przed ciężkim myśliwcem typu Su-27. Jest tu i walka w powietrzu, i bombardowania, niszczymy statki, wyrzutnie rakiet, lotniska itp., itd.

Bardzo przydatny i szczegółowy jest edytor misji, pozwalający zmieniać dowolne ich parametry albo szybko zbudować nowe wyzwanie.

Bardzo ważnym elementem symulacji lotniczych jest inteligencja przeciwników zarówno uskrzydlonych, jak i sterujących wyrzutniami rakiet. I jedni i drudzy są w tym wypadku profesjonalistami, oczywiście, gdy ustawimy wysoki poziom trudności. Walka powietrzna to ogromna radocha — krzemowe chłopaki wiedzą jak wykorzystać poszczególne rodzaje broni, zarówno dalszego, jak i bezpośredniego zasięgu. Przywiązują jedynie zbyt dużą wagę do poziomej walki kołowej (wiedząc, że przeróżne F-coś-tam często mają w niej przewagę), ale to drobiazg. Biją się naprawdę dobrze.



Z kolei pecetowa obsługa wyrzutni SAM czasem aż drażni swoją skutecznością, co nieraz wymaga nieludzkich wręcz wigibasów od pilota Su

Ogólnie: jeżeli chodzi o AI, jest to ścisła czołówka.

OGÓLNA „KRASOTA"

Od strony wizualnej FLANKER 2.0 prezentuje (podobnie jak i w większości innych elementów) wysoki poziom. Znowu będę się powtarzał — jest bardzo dobrze, ale bez spektakularnych rewelacji. Modele pojazdów, samolotów, domów i statków to świetna robota, a szczególnie imponująco prezentuje się twój Su. Teren gry jest niezbyt urozmaicony — obejmuje Półwysep Krymski, jednak szczegółowość jego wykonania jest co najmniej zadowalająca. Najpiękniejszy widok z kabiny będziesz miał lecąc nad wzniesieniami albo miastami — po ulicach jezdżą samochody, widać dobrze wyskalowane budynki i szczegółową sieć dróg.

Strona wizualna to także efekty specjalne i choć nie ma ich tu zbyt wiele (trochę mgły, dymu, nieco ognia i kilka innych bajerów), to poziom ich wykonania jest doskonały.

Najsłabszym elementem FLANKERA 2.0 jest zdecydowanie oprawa dźwiękowa. Szpetna melodyjka w intro potrafi zniechęcić, potem, w menu, jest trochę lepiej, zaś przytłumione dźwięki i komunikaty docierające do pilota to cienizna.

Szkoda, bo tylko tego elementu zabrakło do wyższej oceny.

LĄDOWANIE

FLANKER 2.0 to gra doskonale wykonana, niebrzydka, wolna od większych niedoróbek, choć żadnego przełomu nie przyniesie. Ot, bardzo dobra, rzetelna produkcja, której nic prócz nowatorstwa nie brakuje. Myślę jednak, że to w przypadku symulatorów nie jest znacząca wada. Przeszkadza jedynie, że na minimalnych wymaganiach grać się nie da — program zaczyna sensownie pracować i wyglądać dopiero powyżej PII 400, 128 MB RAM i przy wydajnym akceleratorze (brak trybu software).

Jeżeli lubisz pofruwać sobie nowoczesnymi maszynami i nie kupowałeś przez ostatnie pół roku żadnego symulatora — śmiało inwestuj gotówkę. Jeżeli jednak masz już F-22 LIGHTNING 3, FALCONA 4.0 albo chcesz poczekać na świetnie zapowiadającą się grę USAF zrobioną przez Electronic Arts — zostaw Suchoja w hangarze.)

Crusaders of Might and Magic

KOŚCIOTRUPA KWW ZAŁAŁA

Historia komputerowego świata MIGHT AND MAGIC zaczęła się dawno, dawno temu, od zwykłego eRPeGa. Pomysł spodobał się, więc powstała część druga, trzecia, jeszcze następna i w końcu cała seria. Później była przerwa, wszyscy myśleli, że MIGHT AND MAGIC umarło śmiercią naturalną, ale znalazł się ktoś mądry, który połączył najlepsze cechy strategii i RPG, a całość umieścił w świecie "Mocy i magii". Powstała przebojowa gra HEROES OF MIGHT NAD MAGIC, propozycja ciekawa i oryginalna, która dzięki swojej popularności zwróciła wzrok graczy na erpegi, z których się wywodziła. Firma 3DO zacierając rączki wydała od razu kolejne części cyklu - MIGHT AND MAGIC VI i VII, a niedługo powinna ukazać się "ósemka". Teraz na drzewie genealogicznym pojawia się nowa gałąź - gra third person perspective w stylu DIE BY THE SWORD, o dźwięcznym tytule CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC (jeszcze bez cyferki).

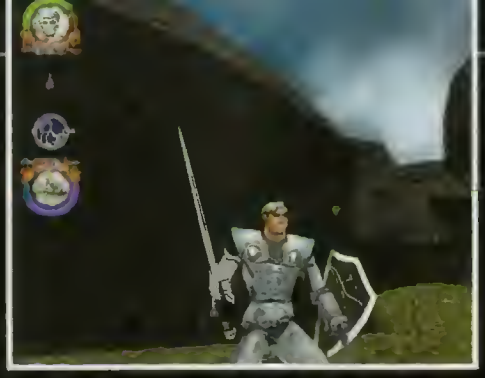
Bohaterem gry jest młodzieniec o imieniu Drake, który był świadkiem wymordowania swojej rodziny i całego miasteczka przez złego lorda Necrosa i jego przerażające wojska (Legion of Fallen). Chłopak jest twardy i nie odpuszcza - postanawia się zemścić. Wyrusza w podróż, w czasie której wykonuje wiele miniquestów, przedziera się przez ciemne lasy, kopalnie, krainy: lodową i kamienną, a także odzyskuje utracone artefakty. Wszystkie przygody prowadzą go do końcowego, bardzo krwawego spotkania z Necrosem.

Jednoznaczne scharakteryzowanie gatunku tej gry jest bardzo trudne. Podczas zabawy obserwujesz świat zza pleców bohatera, dużo skaczesz i biegasz, walczysz dość często, ale znowu nie cały czas. Nasuwa to nieodparte skojarzenia z serią TOMB RAIDER. Z drugiej jednak strony bardzo rzadko gdzieś się wspinasz, biegasz głównie po płaskim terenie, co nie jest specjalnie trudne ani nie wymaga od bohatera i twoich palców zbytnich wygibasów. Walki również są jakieś "inne". Przypomina to nieco stare, dobre, "chodzone" nawalanki 3D, jak np. FIGHTING FORCE.

Nie można jednak zapominać o aspekcie RPG. Drake ma statystyki, które rosną wraz z kolejnymi level up'ami, może ingerować w swój ekwipunek, używać różnych typów broni, zbierać pozostawione przez wrogów przedmioty i wykorzystywać je, lub sprzedawać w sklepie. Może też rozmawiać z ludźmi i wykonywać zlecone zadania. Mieszanka ta daje w sumie coś nowego (podobnie jak w swym czasie HEROS OF MIGHT AND MAGIC), co ja określiłbym mianem "nawalanki RPG'owej".

Określenie RPG nie bez powodu znajduje się w tej nazwie na drugim miejscu - strona role-playowa potrektowana jest nieco po macoszemu. Fabuła jest liniowe - w zasadzie każdy "etap" polega na przedostaniu się do jakiegoś konkretnego punktu, na przykład na nabrzeże, skąd zabiera cię łódź. Droga zwykle prowadzi wąwozami, po chodnikach itp., czasem rozwidla się, a ty musisz zadecydować, w którą stronę skręcasz. Zresztą, jeżeli skręciłeś inaczej, niż chcieliby twórcy, to szybko napotkasz ścianę i musisz zawrócić. Po prostu zabijasz klika potworów więcej, zdobywasz szczyptę doświadczenia i nieco dodatkowego sprzętu. Nieliczne dialogi wyglądają raczej groteskowo. W zasadzie pomagają ci się tylko wczuć się w atmosferę gry, gdyż i bez 99 proc. podanych informacji można wykonać wszystkie zadania.

Pomarudźmy jeszcze chwilę - wszelkie atrybuty postaci, jak szybkość, liczba punktów życia czy odporność na magię, zwiększają się "same" z każ-



dym awansem, a gracz nie może ich rozwijać wedle własnego uznania. Do tego dochodzi jeszcze fakt, że postać jest z góry narzucona i nie możesz przed grą zdecydować ani o jej klasie, ani statystykach. Na szczęście koleś całkiem nieźle włada orężem, a i magii nieco liznął, choć muszę przyznać, że inkantacja zaklęcia, wspomagana składaniem znaków przy pomocy młota bojowego, wygląda dość śmiesznie.

Dziesięć występujących zaklęć, takich jak leczenie, zamrażanie, czy błyskawice, jest dobrze dopracowanych, zarówno od strony wizualnej, jak i pod względem różnorodności. Wystarcza to w zupełności, ponieważ zaklęcia wybiera się i rzuca w czasie rzeczywistym. Nie można, jak w MIGHT AND MAGIC, przejść na system turowy lub zrobić pauzę i wybrać zaklęcie z listy. Tu, aby rzucić zaklęcie, trzeba ustawić je jako aktywne klawiszami "następne..." i "poprzednie zaklęcie", co w czasie walki może okazać się śmiertelne. Dlatego i tak w bitwie używa się najczęściej jednego, ulubionego czaru ofensywnego, a resztę wykorzystuje się do "dopalenia" własnej postaci przed starciem. RPG'owca, przyzwyczajonego do pijawek i zdzierców, śmieszyć będzie również zachowanie sklepikarzy, którzy kupują i sprzedają przedmioty po ich wartości nominalnej. Ale to dobrze, przynajmniej nie musimy sknerzyć i ciulać, możemy kupować sobie wszystkie najnowsze zabawki i chwalić się nimi przed potworami.

Walka jest zdecydowanie najważniejszym elementem COMM. Sporo ponad połowę czasu gry spędzasz machając orężem lub inkantując zaklęcia bojowe. Drake potrafi władać rozmaitą bronią białą - toporami, mieczami, pałkami itp. Śmierć można zadawać na różne sposoby i przy użyciu odpowiednich kombinacji, które są łatwe do wykonania (wystarczy walić jak oszalały w jeden klawisz) i bardzo śmiercionośne. Co nie znaczy - skuteczne. Mimo że jednym kombosem jesteś w stanie zmieść każdego wroga, to jednak zanim wejdzie pierwszy cios, przeciwnik łatwo może cię "zgasić". Dlatego bardzo ważna jest taktyka podczas bitwy. Musisz nauczyć się parować ciosy oponentów i błyskawicznie na nie odpowiadać (najlepiej kontrą z doskoku). Taktyka ta sprawdza się szczególnie dobrze, gdy walczysz ze sporą grupą. Komputer nie jest głupi, sterowani przez niego koledzy potrafią atakować z boków, cały czas próbując cię okrążyć. Jeśli odpalisz kombo, to istnieje bardzo duże prawdopodobieństwo, że zahaczysz tylko jednego z nich i zanim dojdziesz do młynków, które są groźne nawet dla wrogów stojących za twoimi plecami, to prawie na pewno dostaniesz cios z boku, stracisz równowagę i... będziesz inkantował zaklęcie LOAD GAME. Bardzo dobrze sprawdza się również sposób polegający na odpaleniu dwóch masakrujących zaklęć z dystansu i szaleńczej ucieczce. Dzięki temu powinieneś zmieść jednego kolesia czarami, a uciec, ustawić się i w rezultacie zamiast walczyć z pięcioosobową grupą, staniesz do czterech potyczek z pojedynczymi gostkami.

Całą menażerię przeciwników Drake'a stanowią przede wszystkim różnie uzbrojone szkielety, ogry itp., ale czasem trafia się również większe, bardziej pakerne monstrum, jak np. hydra, będące odpowiednikiem bossa w typowej, chodzonej nawalance.

W COMM zdecydowanie za dużo się biega. Nie dlatego jednak, że pomiędzy grupami wrogów czy osadami są duże odległości. Jeśli na przebiegnięcie pomiędzy ważnymi miejscami poświęcisz 20 sekund, nie jest to denerwujące - można spokojnie pomyśleć. Przyczyną bieganiny w tym przypadku jest bardzo mały plecak i niewielka liczba sklepów (z reguły jeden na "etap"), "dzięki czemu" co chwila trzeba się wracać, przez co z tych dwudziestosekundówek robi się kilka minut, a to już za długo, tym bardziej, że takie przeloty trzeba powtarzać dość często. Jeżeli komputer zacznie do tego wszystkiego doczytywać lokacje, to śmiało możesz zrobić sobie kąpiel, zostawiając przy komputerze młodsze rodzeństwo, by odwaliło za ciebie brudną robotę.

Grafika w COMM jest "cud miód", a engine gry doskonale sprawdza się w praniu (wrogów). Nie jest może zbyt szczegółowy i artysta grafik dopatrzy się, że jakaś koniczynka nie ma łodyżki, jednak dzięki temu gra ma to, czego czasami brakuje innym TPP - wiele klatek animacji, nawet w wysokiej rozdzielczości i na słabym sprzęcie. Cóż tu dodać? Drake ma urzekająco płynny krok.

Nawet kiedy dochodzi do bitwy, nie mamy powodów do specjalnych narzekań. Bohater wspina się, skacze, robi wymyślne fikołki, wrogowie machają wszystkim, co mają, a gierka nie zwalnia. I o to chodzi! Poza tym świat gry jest

niezmiernie kolorowy i wygląda ładnie, dobrze prezentują się również efekty graficzne towarzyszące np. czarowaniu. Świetne wrażenie psuje tylko wykonanie krwi, która jest... płaska i kanciasta. Naprawdę, jeśli walę kościotrupa mieczem, a on sika kwadratową, płaską jak papier krwią (nie pytam nawet, skąd szkielet ma krew) to mnie... płyn fizjologiczny zalewa. Panowie programiści, to troszkę inaczej wygląda.

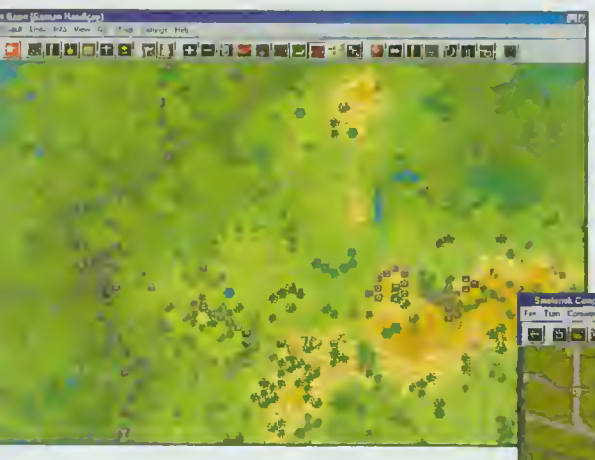
Mimo tych drobiazgów gra COMM spodobała mi się. Może nie jest rewelacyjna, powiem więcej, ma kilka dużych niedociągnięć, ale polecam ją szczerze. Dostarcza około 20 godzin (wcale nie tak mało, jak na nawalankę) prostej, odmóżdżającej rozrywki w dobrym stylu, a wszystkich, którzy twierdzą, że jest inaczej, poszczuję moim wściekłym królikiem bojowym.

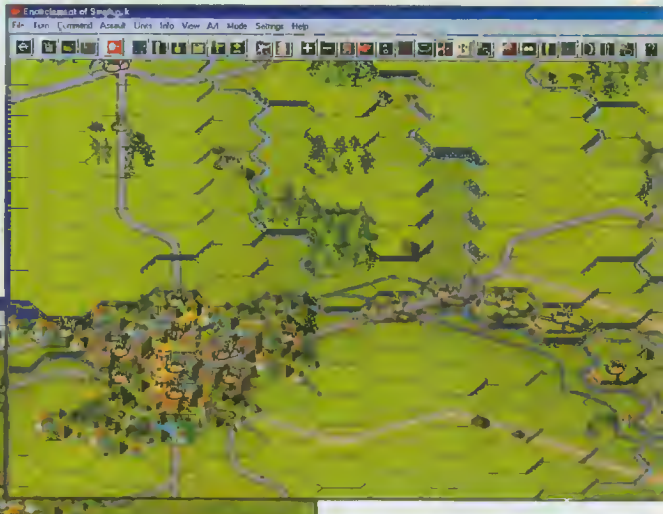
Ocena: 7
Produkcja: 3DO
Wymagania: P100 MMX, 32 MB RAM
Uwagi: Nie ma to jak soczysta krwawa...

PANZER CAMPAIGN: SMOLEŃSK 41

Z LUPĄ NA SMOLEŃSK

Co było największym militarnym błędem ostatnich kilkuset lat? Atak na Rosję. Obojętne, czy chodzi o Hitlera, czy Napoleona. Rosja jest za duża i za zimna. Możecie się ze mną zgadzać lub nie, ale faktem jest, że niejedna wielka armia wjechała na teren Rosji (lub ZSSR), a wyjechały niedobitki. Stąd pewnie tak wielkie zainteresowanie obydwoma (hitlerowską i napoleońską) kampaniami (choć niemiecką o wiele większe) i poszczególnymi bitwami wchodzącymi w ich skład. Niejeden domorosły, wirtualny marszałek chciałby rozegrać je po swojemu i pokazać, że jemu by się udało. Szans na to jest wiele, gdyż producenci gier strategicznych chętnie poruszają ten temat. Nie inaczej jest w przypadku najnowszego produktu z serii PANZER CAMPAIGN, o wiele mówiącym tytule SMOLEŃSK 41. Przenosi on nas w okolice radzieckiego miasteczka Smoleńsk, gdzie w lecie 1941 roku rozegrały się wydarzenia, które miały spory wpływ na losy całej kampanii niemieckiej w ZSRR.





SMOLEŃSK 41 to klasyczna turowa gra strategiczna, w której możesz rozegrać zarówno całą historyczną bitwę pod Smoleńskiem, dowodząc Niemcami lub Rosjanami, jak i przeprowadzić kilkanaście operacji wchodzących w jej skład lub związanych z nią. W sumie daje to kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy. Komputer gra dość dobrze, popisuje się ciekawymi zagrywkami, potrafi stosować sztuczki i pułapki, chciałoby się powiedzieć, że jest inteligentny i myśli. To naprawdę godny przeciwnik. Twórcom sztucznej inteligencji komputerowego dowódcy należą się wielkie brawa, gdyż ich podopieczny jest bardzo szybki w działaniu. Tura komputera nawet na wolnych maszynach nie jest bardzo długa, a na standardowych Pentium z zegarem powyżej 200 trwa tyle, co mgnienie oka. Co więcej, nawet na minimalnych wymaganiach sprzętowych ("dowolne Pentium") da się grać.

Gdy zapragniesz zmierzyć się z kolegą, również powinieneś być zadowolony, gdyż SMOLEŃSK 41 oferuje wszystkie standardowe dla turowych strategii, wieloosobowe tryby, z grą przez internet, e-mail i na zmianę przy tym samym komputerze włącznie. Interfejs gry jest prosty i w miarę standardowy, bardzo łatwo się w nim połapać. Ogólnie - gra się całkiem nieźle.

Zabawę psuje nieco kiepska szata graficzna. Oczywiście w przypadku strategii turowych nie musi ona zachwycać swoim pięknem i wystarczy, jeśli dobrze spełnia funkcje typowo użytkowe. Niestety, oprawa wizualna SMOLEŃSKA 41 funkcji tych nie spełnia. Szczególne zastrzeżenia mam do widoku "3D", który przedstawia dość mały wycinek mapy, w założeniu tak, by można było łatwo zorientować się w sytuacji taktycznej na konkretnym odcinku. Niestety, płaskie, praktycznie jednokolorowe modele są do siebie bardzo podobne i by dowiedzieć się, jaką jednostkę przedstawiają, trzeba kliknąć na nią i poczekać, aż w rogu pojawi się jej ilustracja i krótki opis. Przez to traci się sporo czasu i pojawiają się trudności z ogarnięciem całej sytuacji na danym odcinku. Widok 2D obrazujący całe pole walki lub jego bardzo duży wycinek (1/4, 1/3) jest za to zupełnie znośny. Jedyne zastrzeżenie jest takie, że jeżeli masz mały monitor, to musisz mieć dobry wzrok, szczególnie, jeśli grasz w trybie 2D Zoom - Out, gdyż wtedy symbole na żetonach mają po kilka milimetrów i ciężko je rozróżnić. Przy 2D Normal jest już trochę lepiej, choć i tak przyda się 17-calowy monitor.

Powstaje więc pewien paradoks, gdyż można grać na wręcz muzealnej jednostce centralnej (stare Pentium, mało RAMu), ale monitor wypadałoby mieć wielki. W przeciwnym razie trzeba się liczyć z tym, że tylko w jednym trybie wyświetlania na cztery dostępne da się pograć bez ciągłego mylenia jednostek. Jest to duży minus, choć niwelowany po części przez śmieszne wymagania sprzętowe.

Ogólnie gra jest dobra i może dostarczyć wiele przyjemności. Szczególnie, że odpala się również w oknie, więc można w nią pograć w biurze lub w szkole i gdy będzie nadchodzić szef lub nauczycielka, szybko zasłonić Wordem lub Excelem. Jak ja teraz...

Ocena: Produkcja: 6

Wymagania: Dowolne Pentium, dowolny RAM, dowolny dysk...

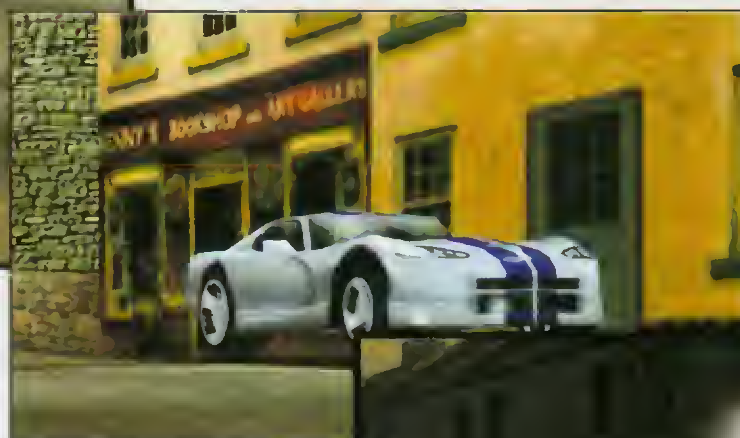
Uwagi: Do gry załączone powinno być szkło powiększające. A przynajmniej zoom...

Ator

SZÓSTKA? NAJWYŻEJ SŁABE TRZY Z MINUSEM

TEST DRIVE 6

RooS



Infogrames zaatakowała nas kolejną produkcją spod znaku TEST DRIVE, grą mającą w założeniu konkurować z serią NEED FOR SPEED, która już kilka lat temu przejęła tytuł najlepszych arkadowych wyścigów na PC. Pierwsze "testdrajwy" nie pozwalały się oderwać od monochromatycznego monitora. Szósta część, mimo tysięcy kolorów i wielkich rozdzielczości, nie jest w stanie zaoferować kompletnie nic, co mogłoby skłonić gracza do jej kupna.

Teoretycznie gra zawiera ponad czterdzieści tras. Tak naprawdę jednak druga połowa z nich to kopie pierwszej połowy, tyle, że przedstawione "od tyłu". Co z tego, że uliczne tory są długie i kręte, skoro wszystkie bez wyjątku są po prostu brzydkie? Stopień skomplikowania grafiki bardzo przypomina drugą część NFS, czyli grę sprzed kilku lat. Jedyną pozytywną cechą zawartych w grze tras jest duża ilość skrótów pozwalających zaoszczędzić kilka cennych sekund. Nie ma się co martwić o to, że większość z nich prowadzi ciasnymi uliczkami. W tej grze nie da się uszkodzić auta!

Liczba dostępnych w grze maszyn przytłacza. Autorzy postarali się o umieszczenie w programie prawie każdego, nawet najbardziej wymyślnego sportowego wozu świata. Oprócz znanych marek typu Jaguar XKR, Lotus Esprit Turbo, Audi TT czy Aston Martin DB7 Vantage, znajdziecie tu dziwadła w stylu Plymouth Prowler, Marcos Mantray, Ford F150 Lightning itp. Samochody podzielone są na cztery klasy, im wyższy numer, tym lepsze osiągi, ale też wyższa cena zakupu i modyfikacji. Najdroższe bryki potrafią kosztować prawie milion "pieniędzy", ale na każdym kilometrze toru pokazują, co potrafią.

Gra polega głównie na zdobywaniu kasy. Po każdym wygranym wyścigu czeka niewielka premia, płatne jest też rozdawanie mandatów podczas gry w trybie "Cop Chase". Można wcielić się w rolę stróża prawa lub uciekać przed ścigającym nas radiowozem. W obu przypadkach trzeba się nieźle napocić. Ostatecznym celem jest start w mistrzostwach swojej klasy i wygranie ich. Przedtem warto trochę pojeździć dla forsy aby mieć za co ulepszyć wóz. Można dołożyć mu lepszy silnik, hamulce, zawieszenie i opony.

Gra jest brzydka, więc może zachwyca realizmem symulacji? Nic podobnego. W porównaniu z TD6, NEED FOR SPEED jest szczytem dokładności w oddaniu zachowania auta na drodze, a GPL jest trudniejsze niż wylądowanie promem kosmicznym na autostradzie. Fizyka aut pochodzi z innej planety. Aston Martin Project Vantage przyspiesza do setki w około półtorej sekundy. Hamuje z tej prędkości do zera na odcinku około dwudziestu metrów. Co wy na to? Skoro na ekranie widzę samochody, to spodziewam się, że będą się zachowywać na drodze jak samochody, a nie kartonowe pudła z rakietowymi silnikami.

Osobną stronę można by napisać o debiliźmie komputerowych kierowców. Tak jeżdżących ludzi jeszcze w życiu nie widziałem, prawo jazdy dostali chyba na Marsie. Zupełnie nie patrzą w lusterka i wloką się 20 km/h po drogach szybkiego ruchu. Od czasu do czasu wykonują gwałtowne manewry tamując ruch w obu kierunkach.

Sterowanie, fizyka, wygląd — wszystko bardzo odstaje od średniej wypracowanej przez konkurencję w ostatnich latach. Radzę trzymać się od tej gry z daleka — jest po prostu bardzo kiepska.

Ocena:
Produkcja: 3

Wymagania: PII, 32 MB RAM, akcelerator 3D

Uwagi: Ferrari? Raczej rozklekotany maluch...

PIERWSZA LIGA

CHAMPIONSHIP Manager

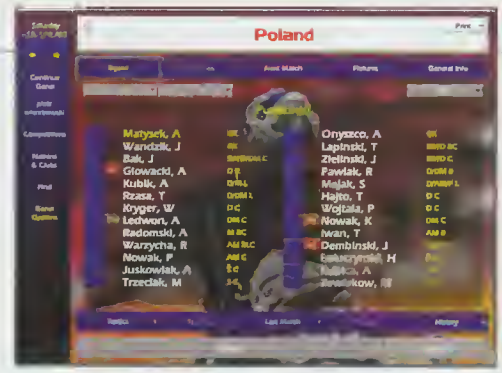
Season 99/00

PITer

Tak to się jakoś ostatnio składa, ze dostaję do zrecenzowania same piłkarskie managery, co gorsza - wszystkie naprawdę dobre. Czy to takie przykre? Niby nie, ale moze się komuś wydać podejrzane to, że piszę o tych grach w samych prawie superlatywach. No i niestety (?), przy okazji CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00 znowu muszę pisać same niemal dobre rzeczy, bo to naprawdę doskonała, dopracowana gra.

Dla fanów finansowych przekrętów na ekranie komputera nadeszły ciężkie czasy: co tu wybrać? Czy ostatnie produkcje EA Sports, managery Ligi Polskiej czy może opisywany tu CMS 99/00, najnowsze sportowe dziecko Eidosa? Ja na to pytanie nie odpowiem. Mogę tylko starać się podpowiadać. I moim zdaniem Eidos spisał się najlepiej. Ale z góry chciałbym zastrzec, że każdy arbitralny sąd w takiej sprawie jest kontrowersyjny i należy go traktować z dużą rezerwą. Wiadomo - rzecz gustu nie podlega dyskusji.

Dlaczego CMS 99/00 jest taki dobry? Bo jest świetnie pomyślany, "głęboko" dopracowany i... ma własny styl. Owe przemyślenie i dopracowanie widoczne jest niemal na każdym kroku. Którejkolwiek ikony byśmy nie dotknęli, natychmiast pojawia się co najmniej kilkanaście opcji i wariantów. Początkowo trudno zorientować się, o co w tym wszystkim chodzi, ale już po paru godzinach (każdy bywalec managerowego półświatka wie, że to niewiele) poruszamy się po planszach niczym po podwórku z "kraju lat dziecinnych". Mnogość opcji jest porażająca. Gdyby chciało się zostać świetnym managerem choćby połowy druzyn - życia by zabrakło. Nie ma szansy znudzić się tą grą szybciej niż po półroczu.



Nie ma sensu, bym wyłuszczał tajniki gry i przedstawiał wszystkie możliwe opcje. W managerach istnieje już pewien kanon, którego powtarzanie jest nudne dla wszystkich. Niech starczy więc, że zaznaczę, iż CMS 99/00 wykracza daleko poza standard. Tak wielu wykrętów piłkarzy od grania w meczu jeszcze nie widziałem! Ustawienia zawodników na boisku są niemal nieograniczone, a wielość możliwych indywidualnych zadań - oszałamiająca. Konia z rzędem temu, kto to wszystko opanuje w tydzień. Dodatkowo interesująco przedstawiają się wszelkiego rodzaju filtry, wyszukiwarki, no i dane o piłkarzach, klubach, managerach. Przeglądając dane o polskich futbolistach byłem w głębokim szoku, jak bardzo dociekliwi okazali się producenci. Co prawda zdarzają się tu małe błędy i nieścisłości, ale nie bądźmy przesadnie drobiazgowi. Ciekawie wygląda także system negocjacji, dodatkowo rozbudowany w porównaniu z poprzednią wersją, oraz dokładniejszy opis tego, co dzieje się na boisku podczas rozgrywanego spotkania. Dodajmy do tego niezły interface i przyzwoity multiplayer (1-16 osób) i już się robi naprawdę cieplo.

Czy są jakieś błędy i niedociągnięcia? Owszem, są. Wspomniałem już o drobiazgach w danych, ale troszkę bardziej irytująca jest ni-

jakość grafiki. Doskonale zdaję sobie sprawę, że manager nie jest wymarzonym polem do popisu dla grafików, ale można było wymyślić coś ciekawszego, niz tylko zeskanowane zdjęcia piłkarzy i stadionów jako tło dla plansz... Szkoda też, że producenci z Eidos zapomnieli o tym, że my, gracze, mamy jeszcze uszy. Dźwięk marny i należałoby z tym naprawdę coś zrobić.

No więc jak: warto kupić CMS 99/00, czy nie? Cóż, nie znam jednoznacznej odpowiedzi. Powiem tylko, że jeśli nie kupowaliście od co najmniej roku żadnego managera piłkarskiego i macie ochotę na tego typu grę najwyższych lotów - bierzcie bez wahania.

Yash

CODENAME EAGLE

ORZEŁ? RACZEJ OZIARSKA WRONA...

Produkcja:

Wymagania: P II 233, 64 MB RAM

Uwagi: Endżin całkiem, całkiem...

Wśród wielu koncepcji sf dotyczących struktury czasu, dość popularną jest teoria czasów równoległych. W pewnych momentach rzeczywistość rozdziela się i od tej pory dwa światy egzystują niezależnie od siebie. Jeśli taki podział zdarzy się w jednym ze zwrotnych punktów historii, rzeczywistość równoległa może być bardzo ciekawa...

O co chodzi tym razem? Rosja w roku 1917 nie jest ogarnięta bolszewicką rewolucją, wręcz przeciwnie, po skrytobójczym zamachu na panującego cara władzę przejmuje autorytarny generał Popov. Rosja dokonuje przełomu naukowo-technicznego, staje się najsilniejszym mocarstwem na świecie i rusza na jego podbój. I co? No i oczywiście w tym momencie do akcji wkracza nasz bohater — czyli (jakże by inaczej) ty. Jako komandos, członek tajnej organizacji Shadow Command, a jednocześnie osoba osobiście zaangażowana w sytuację, musisz przywrócić dawny porządek.

Walka z uzurpatorem zaczyna się w styczniu 1927 roku, dziesięć lat po zamachu. W ciągu 11 misji będziesz powoli zbliżał się do generała, by w ostatniej położyć kres jego nędznemu żywotowi.

KRYPTONIM ORZEŁ jest dość typową dla Take2 strzelanką w mieszanym trybie TPP i FPP, z dodatkiem małej dawki zagadek logicznych charakterystycznych dla przygodówek. Jak zwykle większość misji jest bardzo dobrze zaplanowana, jednak w kilku poziom trudności jest ciut zbyt wysoki, niektóre zaś są najzwyczajniej w świecie nudne. Nasz bohater ma do dyspozycji dość pokaźny arsenał, składający się z dziesięciu różnych broni. Giwery stworzone są z dobrym wyczuciem klimatu „co by było gdyby" — z jednej strony większość z nich ma lub miała swoje rzeczywiste odpowiedniki, jednak ich konstrukcja zawsze od prawdziwych zabawek nieznacznie się różni, no może z wyjątkiem noża:).

Dodajmy do tego możliwość kierowania kilkoma pojazdami, np. czołgiem czy samolotem (niestety, słaby model lotu bardzo utrudnia misje lotnicze), oraz obsługę dział przeciwlotniczych. Miłą „nowością", jaką zaserwowali nam programiści, jest minimalna ilość błędów i całkiem sprawny endżin z grafiką na poziomie H&D niemal zupełnie nie powodujący lagów. Gra potrafi wciągnąć, głównie z powodu wysokiego poziomu trudności, wymagającego często niekonwencjonalnych rozwiązań. Swoje kilka groszy dorzuca też świetny klimat.

W CE znajdujemy także sporą dawkę wysublimowanego humoru oraz wiele fantastycznych pomysłów, dotyczących alternatywnych konstrukcji wojskowych, przypominających nieco niesamowite twory inżynierów z WARHAMMERA 40K. Na mnie osobiście największe wrażenie zrobiły sterowce z podczepionymi na miejscu kabin konstrukcjami w stylu pociągów pancernych — istne latające linie Maginote'a! Niestety, czasami kilkuminutowe bieganie od lokacji do lokacji, nawet wśród takich wynalazków, po prostu nudzi.

Nierówne pod względem miodności misje to chyba podstawowy zarzut. Bardzo fajnie prezentuje się za to tryb multiplayer. Gracze mają do dyspozycji pełen zestaw broni i pojazdów i w kilka osób mogą urządzić sobie całkiem dużą bitwę, używając całego dostępnego w grze arsenału.

Szkoda, że panowie z Take 2 nie potrafili zgrać profesjonalnie zakodowanego programu z lepszymi pomysłami, jakie wykorzystali już wcześniej. W efekcie CODENAME EAGLE wypada zupełnie szaro i nijako, i choć 12 misji dostarczy rozrywki na dość długo, to nie jest to rozrywka na najwyższym poziomie.

Biorąc również pod uwagę fakt, iż tryb TPP-FPP jest eksploatowany przez różne firmy z olbrzymią energią i inne produkcje podniosły poprzeczkę już całkiem wysoko, KRYPTONIM ORZEŁ nie zasługuje na ocenę wyższą niż 6.

TZAR

CIĘŻAR KORONY

KTÓŻBY NIE CHCIAŁ GO OŻWIGAĆ...

Misiek

Nie tak dawno, bo w grudniowym wydaniu Resetu, mogliście przeczytać zapowiedź gry TZAR. Teraz gra przybrała już swoją ostateczną, komercyjną formę i każdy miłośnik RTS-ów powinien się z tego faktu cieszyć. To bardzo dobry produkt.

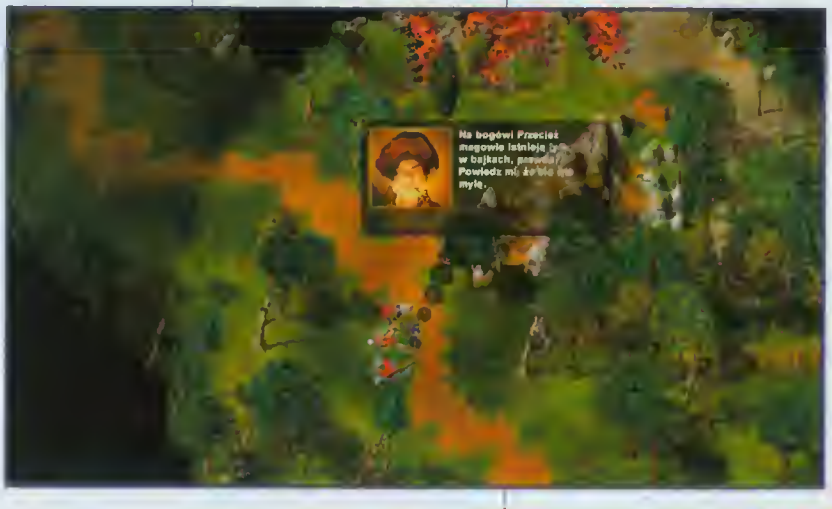
JEDEN GRACZ — DOBRA ZABAWA

Dla przypomnienia, lub dla tych, którzy nie czytali grudniowego Resetu - TZAR: CIĘŻAR KORONY jest strategią czasu rzeczywistego, czyli właśnie RTS-em, osadzonym w bliżej nieokreślonych średniowiecznych realiach. Jako Sartor, syn zmarłego władcy, musisz odbudować splądrowane przez wroga królestwo, połączyć rozproszone siły, zniszczyć wrażą potęgę i zdobyć tajemniczy klejnot. Tyle na temat fabuły przeznaczonej dla jednego gracza. Aby dokonać tych rzeczy, będziesz musiał rozegrać szereg różnorodnych, czasami bardzo rozbudowanych misji, wykonanie których doprowadzi do sukcesu, czyli napisów końcowych i listy płac twórców gry. Rozgrywając misje musisz budować i ulepszać swoje miasta, rekrutować armię, wyposażać ją w odpowiednie uzbrojenie oraz tworzyć jednostki naziemne, nawodne, a nawet latające (smoki, dywany(!)). By tego dokonać, niezbędne jest zdobywanie surowców. W grze korzystać możesz z trzech podstawowych ich rodzajów: złota, kamienia i drewna. Oczywiście aby twoi wieśniacy pracowali, górnicy wydobywali kamień a wojownicy mieli zapał do walki, musisz zapewnić im jeszcze żywność oraz miejsce do zamieszkania.

CI, CO SIĘ BIJĄ

Każda z trzech ras występujących w grze TZAR szczyci się dużą liczbę jednostek — w sumie jest ich kilkadziesiąt rodzajów. Masz więc do wyboru między innymi wieśniaków, łuczników, rycerzy, księży i magów dla rasy europejskiej oraz samurajów i wojowników ninja dla rasy azjatyckiej. Odkrywanie i przejmowanie magicznych miejsc na danej mapie pozwala rekrutować takze bardziej „egzotycznych" wojowników, takich jak kamienne golemy, duchy, szkielety, orki itp. Na posłanie do boju czeka także kilka typów jednostek pływających i oblężniczych (balista, katapulty, itp.).

Dodatkowo w czasie gry możesz zwiększać moc swoich wojaków i bohaterów, zbierając leżące gdzieniegdzie magiczne przedmioty, lub, co jest genialnym pomysłem, szkoląc ich na manekinach treningowych. Odpowiedni trening znacznie poprawia skuteczność w walce, co niewątpliwie przydaje się w potyczkach z wrogiem. Inną ciekawostką występującą w grze jest zachowanie wieśniaków, nie mających chwilowo nic do roboty. Po dłuższym zastanowieniu przyłączają się oni do najbliższej pracującej grupy, dzięki temu w odróżnieniu od innych RTS-ów w TZARZE nie ma bezrobotnych i gracz może zająć się głównymi celami misji, a nie zaganianiem wieśniaków do wydobywania niezbędnych surowców.



MACHANIE KIELNIĄ

Autorzy gry przygotowali dla każdej z ras po około 20 budynków. Choć spełniają te same funkcje, ich wygląd bez problemu pokazuje, z którą rasą mamy do czynienia. Dodatkowo można tworzyć fortyfikacje, otaczać miasta murem, budować bramy wjazdowe czy mosty łączące brzegi rzek. Większość z dostępnych budyn-

Ocena: 8
Produkcja: Havas Interactive Multimedia
Wymagania: P166, 32 MB RAM
Uwagi: Tą stroną do... boju.

ków mozna, posiadając odpowiednie zasoby, ulepszyć, czasami nawet kilkukrotnie, co owocuje zwiększoną produkcją upgrade'owanych jednostek.

Jeżeli jesteśmy już przy budynkach, warto zwrócić uwagę na oprawę graficzną gry — jest ona wykonana na naprawdę przyzwoitym poziomie. Jednostki utworzone są z wystarczającej liczby klatek animacji, aby ich ruchy odbywały się płynnie. Budynki i inne obiekty graficzne narysowane są bardzo ładnie, z dużą dbałością o szczegóły. Widać nawet obracające się kołowroty napędzające bramy wjazdowe, flagi łopoczące na wieżyczkach budynków, a mapy zazwyczaj usiane są różnego typu efektownymi wizualnie miejscami (ogromne szkielety, czaszki, szubienice, itp.). Duża różnorodność terenu, w połączeniu z ładnymi budynkami, jednostkami i obiektami,

powoduje, że gra naprawdę przyciąga wzrok. Jedynie przy krajobrazach zimowych zestawienia używanych kolorów dość mocno „biją" po oczach.

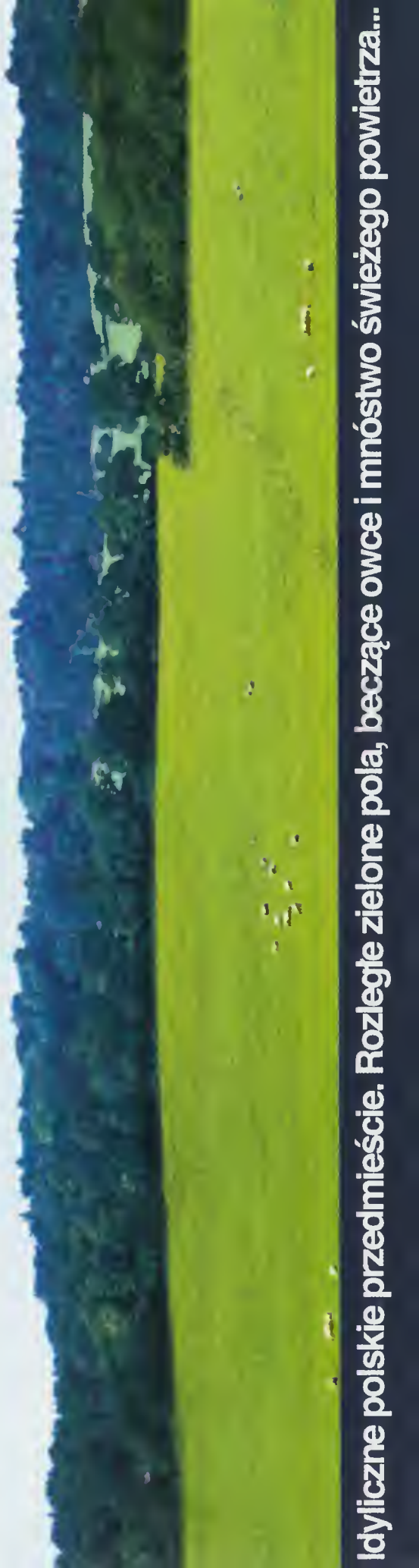
Bardzo ładne są również screeny pojawiające się w czasie ładowania kolejnych misji, aż szkoda, że autorzy nie pomyśleli o jakimś wygaszaczu ekranu czy tematcie pulpitu z grafikami z gry — byłby to bardzo miły dodatek.

WIELU GRACZY — ZABAWA JESZCZE LEPSZA

Gdy ukończysz misje przeznaczone dla pojedynczego gracza, wcale nie musisz odkładać gry na półkę (czytaj: w zapomnienie). Przed tobą jeszcze wiele godzin doskonałej zabawy! Do dyspozycji gracza oddano bowiem możliwość gry z przeciwnikami w trybie multiplayer, zarówno w sieci lokalnej, jak i przez Internet. W rozgrywce bierze udział maksymalnie ośmiu graczy, którzy mogą łączyć się w sojusze, jak i walczyć przeciwko sobie. Jeżeli przygotowane przez autorów gry mapy ci nie odpowiadają lub już je „przeszedłeś", możesz skorzystać z opcji losowego generowania terenu, według wybranych parametrów. Namiastką tego trybu dla osób nie mających dostępu do sieci jest możliwość walki przeciwko graczom sterowanym przez komputer, na zasadach prawie identycznych, co w trybie multiplayer. Trzeba przyznać, że gra z zarówno z „żywym", jak i krzemowym przeciwnikiem naprawdę wciąga!

KILKA SŁÓW ZAKOŃCZENIA

TZAR: CIĘŻAR KORONY jest grą, która powinna spodobać się polskim graczom. Znajdą w niej wiele nieobecnych w innych produkcjach smaczków, które potrafią sprawić miłą niespodziankę, a prócz tego ładną grafikę, duże możliwości i sporą dawkę grywalności. Dodatkowo bardzo przystępna cena, za jaką gra jest oferowana, oraz jej pełne, dobre spolszczenie, powinny jeszcze bardziej zwiększyć zainteresowanie carskim fachem.



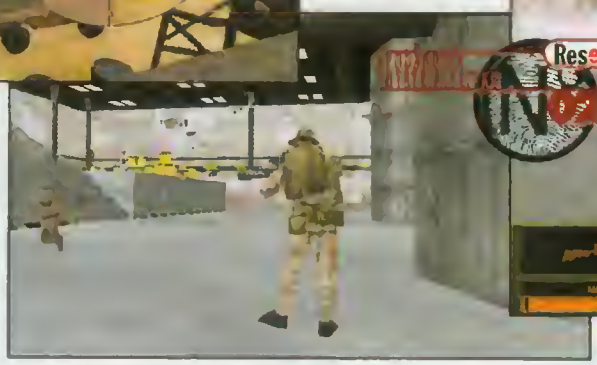
Idyliczne polskie przedmieście. Rozległe zielone pola, beczące owce i mnóstwo świeżego powietrza...

DELTA FORCE 2

ULUBIONA GRA PRODUCENTÓW LORNETEK

RooS

Delta... Delta... Czym jest Delta? Jeszcze dziesięć lat temu Pentagon zaprzeczał pogłoskom na temat istnienia grupy o tej nazwie. Ciekawscy dziennikarze potrafią jednak wykopać z biurek urzędników nawet największe sekrety i nie inaczej było z tym tajnym oddziałem. Okazało się, że rząd federalny za pieniądze podatników utrzymuje elitarną grupę komandosów, prowadzącą globalne działania przeciwko terrorystom. Świat nie ma granic dla doskonale wyszkolonych żołnierzy z Delta — nie straszne im piekące, afrykańskie słońce ani podbiegunowe mrozy. Dzierżąc w dłoniach karabin snajperski dziarsko maszerują od zwycięstwa do zwycięstwa. Tak przynajmniej chcieliby widzieć to producenci z Novalogic.



NIE ŚPIESZĄC SIĘ

Długie życie technologii Voxel Space nie przestaje mnie fascynować. Trzecia już edycja tego robiącego niegdyś piorunujące wrażenie engine'u przynosi 32-bitowy kolor, poprawiony wygląd postaci i pojazdów oraz nieco większe tereny, na których rozgrywają się misje. Teren wygląda dość ładnie, ale nie na tyle rewelacyjnie, aby usprawiedliwić brak obsługi akceleratorów 3D. Efektem czysto programowego renderingu jest płynność animacji gry, wahająca się od niezłej do nieprawdopodobnie katastrofalnej. Po testach na w miarę szybkim komputerze z Voodoo3 i procesorem 550 MHz jestem w stanie założyć się o cokolwiek, że nie istnieje pecet, na którym DELTA FORCE 2 działałaby płynnie w wysokiej rozdzielczości.

Szczególnie obrzydliwy slideshow pojawia się w trakcie walki na bliskie odległości. Szczęściem w nieszczęściu jest fakt, że DF2 to gra snajperów, nie mająca nic wspólnego z QUAKE. Niestety, tryb snajperski także został spaprany — od czasu do czasu pojawia się potężny lag podczas jego używania.

Jest jeszcze kilka błędów grafiki, ale nie wpływają one na szczęście negatywnie na przyjemność płynącą z kładzenia trupem typów spod ciemnej gwiazdy. Nie znalazłem miejsca, w którym można się zablokować, drzwi bez klamki, niewidzialnego muru. Pod tym względem wszystko w normie. Gdyby tylko mieć więcej niż te 10 klatek na sekundę...

POTRÓJNA LORNETKA

Sequel bardzo udanej DELTA FORCE nie jest niestety szczytem nowatorstwa. Przy trochę mniej przychylnym nastawieniu można by go wręcz nazwać dodatkiem do pierwszej części, tak podobne są obie gry. Na brak roboty nie będzie można narzekać, czterdzieści pięć misji dla samotnego gracza zapewni kilkanaście dni zabawy, będącej tylko wstępem do gry w internecie. Teren działań Delty jest nieograniczony. Afryka, Ameryka Południowa, Bliski Wschód — to ogniska zapalne i siedziby najważniejszych organizacji terrorystycznych. Kampanie zawierają w sumie dwadzieścia pięć misji. Pierwsza, "Operation Common Resolve", traktuje o grupie desperatów kradnących śmiercionośnego wirusa mającego służyć im do szantażowania połowy świata. Druga, "Operation Global Enforcement", opowiada historię organizacji przestępczej United Freedom, która zaczyna wydobywać uran w celu skonstruowania bomby atomowej (czyżby trudniej było kupić go od Rosjan?).

Misje zawarte w kampaniach są mało urozmaicone, niezbyt pomysłowe, prawie zawsze sprowadzają się od wybicia wszystkich ruchomych celów ubranych w inne niż nasze mundury. Od czasu do czasu przychodzi zmiana i oprócz mordowania trzeba też wysadzać w powietrze. Po dziesięciu podobnych do siebie zadaniach zaczyna robić się nudno. Rodzynkami w tym nieco zakalcowatym cieście są misje wymagające ruszania głowy.

Ocena: 7

Produkcja: Novalogic

Wymagania: P2 400, 64 MB RAM, SVGA

Uwagi: Najnowszy patch w następnym numerze Reset CD...

wą, a nie sprawnego celowania ze snajperki. Przykładem niech będzie próba zatrzymania przed granicą rozpędzonego pociągu wiozącego pojemniki z wirusem. Wielka szkoda, że reszta jest tak sztampowa.

DELTA FORCE 2 jest grą dla dalekowidzów. Dziewięćdziesiąt procent czasu gracz spędza rozpłaszczony na ziemi, z policzkiem przytkniętym do kolby i okiem wpatrzonym w soczewkę celownika optycznego. Ze względu na duszenie się gry, wbieganie do pomieszczeń z plującym ołowiem MP5 nie jest dobrym pomysłem. Gdy przesunięcie myszki o metr zajmuje dwie sekundy, śmierć czai się za każdą futryną. Trochę szkoda, że cała gra sprowadza się do wybijania przeciwników z odległości pół kilometra, przy użyciu potężnego Baretta lub nieco gorszego, ale zasobniejszego w amunicję M40. Z drugiej strony — pierwsza część DF była pod tym względem bardzo podobna do młodszego brata, a jednak wielu osobom się podobała.

NDWINKI

Do znanego z poprzedniej części gry arsenału doszła nowa mutacja M4, tym razem połączona ze strzelbą. Przydaje się podczas walk na bliskie odległości. Jest też pistolet i karabin strzelający pod wodą, mający dość niezwykły jak na tak gęste środowisko zasięg — trzydzieści metrów (karabin, pistolet tylko 15 m). Pojawiła się możliwość wezwania wsparcia artyleryjskiego a także założenia specjalnego, maskującego ubranka ze sterczącymi na wszystkie strony liśćmi i gałęziami. W połączeniu z wysoką trawą pozwala to na bardzo efektywny kamuflaż.

Doszły efekty atmosferyczne, poprawiające wrażenie realizmu rozgrywki. Deszcz jest raczej nieszkodliwy, ale już silny wiatr potrafi znosić pociski broni dalekiego zasięgu, zmuszając strzelca do korekcji położenia muszki. Misje rozgrywające się w nocy wymagają wielkiego skupienia i ciągłego zaglądania na ekran mapy taktycznej. Mimo zamontowanego na hełmie noktowizora, przeciwników zauważa się przeważnie dopiero wtedy, gdy jest już za późno na reakcję. Dlatego właśnie trzeba ich jak najczęściej zaskakiwać.

Najciekawszym efektem jest mgła, ograniczająca widoczność do kilkudziesięciu metrów. Tutaj trzeba mieć oczy dookoła głowy, nos w mapie, a dłoń na spuście zaopatrzonej w tłumik broni. Po co tłumik? Nie będą was widzieć, nie będą słyszeć, będą martwi. Taki los terrorystów. Nie muszę chyba przypominać, że broń snajperska w zamglonym terenie jest tylko zbędnym balastem.

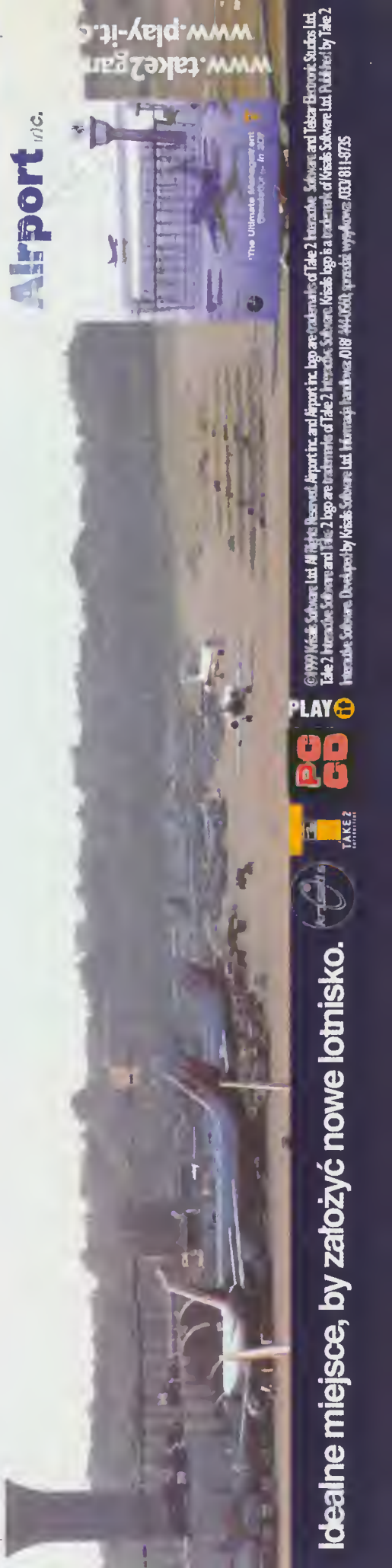
GDYBANIE

Ostatnim poważnym niedociągnięciem gry jest inteligencja sterowanych przez komputer przeciwników. Pomijam fakt, że zawsze padają od jednej kulki niezależnie od miejsca trafienia — wady są dużo poważniejsze. Przede wszystkim dziwnie reagują na śmierć swoich towarzyszy. Raz w panice uciekają próbując taranować ściany domów, innym razem jak gdyby nigdy nic dłubią w nosie obok zwłok towarzysza warty. Wzrok mają bardzo kiepski i nie zaatakowani nie dostrzegą gracza, zanim nie podejdą na kilkadziesiąt metrów. Czasem dostrzegają i zaczynają strzelać np. zza muru lub z wnętrza pojazdu. Koniecznie zaopatrzcie się w najnowszy patch dostępny na internetowej stronie Novalogic (http://www.novalogic.com), aby wyeliminować choć część tych AI-anomalii.

Szkoda, że DF2 nie ma silnika STARSIEGE TRIBES. Gra chodziłaby płynnie, widoczność dramatycznie by się poprawiła, nie trzeba by już poczwórnego Athlona do gry w rozdzielczości 512x384. Dostaliśmy produkt wolny od poważnych usterek, jednak zostający technologicznie bardzo daleko z tyłu za najnowszymi osiągnięciami gatunku FPP. Gra ma mniej buraków niż pierwsza część, ale przy odrobinie wysiłku można było poprawić ich jeszcze więcej.

Nędzne polskie łącza internetowe nie pozwalają przetestować wieloosobowej rozgrywki sieciowej. Jeżeli myśleliście, że jesteście świetni, bo wasza snajperka trafia z półtora kilometra, zastanówcie się, co może dziać się na mapie z czterdziestoma dziewięcioma nieprzyjaźnie nastawionymi snajperami. Poważnie — prawie wszyscy w internecie używają M40 lub Baretta. Podobno najlepsi na monitor patrzą przez lupę.

Fani gatunku nie poczują się zawiedzeni. Gracze nie mający kontaktu z pierwszą częścią, powinni zagrać. Reszta — czekać na Pentium IV 1600 MHz.



AIRPOR

ZAtor

PILOCI TO CIENIASY

Przeróżnych Simów i Tycconów było już więcej, niż operacji plastycznych Michaela Jacksona. Wielu z nas wcielało się w burmistrza wielkiego miasta, grając w którąś z części SIM CITY. Administratorzy budynków w SIM TOWER też nie mieli łatwego życia. Niektórzy mieli również możliwość zabawić się w cyber-wieśniaków (SIM FARM) lub pobiegać po sawannie (SIM SAFARI). Popularne były również produkty, dzięki którym mogliśmy poczuć się właścicielami i managerami wielkich przedsiębiorstw (np. transportowych - TRANSPORT TYCOON i RAILROAD TYCOON) lub ojców chrzestnych mafii, robiących w branży spożywczej (PIZZA TYCOON). Gier tego typu ukazało się tak wiele, że nie wystarczy całej recenzji na przypomnienie wszystkich tytułów, a z roku na rok będzie to trudniejsze zadanie, gdyż rozmaitych SIMÓW i TYCOONÓW ciągle przybywa. Do tej właśnie grupy należy program o wiele mówiącym tytule - AIRPORT.

W grze tej wcielisz się w managera wielkiego międzynarodowego portu lotniczego. Ale nic od razu. Grę zaczynasz z małym kieszonkowym (parę milionów dolców - co to jest w naszych czasach?) i wielkim dylematem - w którym mieście i na jakim kontynencie zacząć swoją działalność. Mimo iż lista opcji nie jest długa (Warszawę uwzględniono), to jednak wybór jest bardzo trudny. Trzeba brać pod uwagę nie tylko liczbę mieszkańców, ale i liczbę połączeń z innymi miastami itp. A miejsca idealnego nie ma.

Gdy uporasz się z tym problemem, musisz zadecydować o lokalizacji lotniska w stosunku do metropolii. Zwykle do wyboru są trzy działki znacznie różniące się od siebie ceną, ale nie ma co sknerzyć - na kompletne odludzie przyjedzie mniej osób. Następnie wykupujesz konkretny plac, przy czym „większy" wcale nie oznacza - „lepszy".

Nie musisz wynajmować od razu całego terenu dostępnej działki - zostanie ci więcej kasy na inwestycje. Co z tego, że będziesz miał kupę ziemi, skoro zabraknie ci funduszy na porządny pas startowy. Z drugiej jednak strony duży plac to komfort, możesz budować z rozmachem i bez obaw, że zabraknie ci miejsca. Grunt to złoty środek. Zawsze możesz wykupić „opcję" na resztę interesującego cię placu i nabyć go później. Nie kosztuje to dużo, a daje pewność, że kiedyś, jak zarobisz trochę pieniędzy, będziesz mógł dokupić trochę ziemi.

NAJTRUDNIEJ JEST ZACZĄĆ

Po tym wstępie zostaniesz przeniesiony na swoją działkę. Na razie pusto tu, ale niedługo aż się zaroi. Zaplanowanie przestrzenne lotniska to najtrudniejsza część całej gry. Na razie port jest zamknięty, masz dużo czasu, możesz więc spokojnie pomyśleć. Gra oferuje ci wiele możliwości - możesz postawić kilkadziesiąt rodzajów budynków, a każdy w kilku typach, wnętrza części z nich możesz urządzić wedle własnego uznania. Ale i wiele wymaga - nic nie zostanie załatwione za ciebie, musisz pamiętać nawet o takich głupstwach, jak parking, płyta lotniskowa, łącząca pas startowy z hangarami, czy wreszcie drogi dojazdowe. A jeśli zdecydujesz się na samodzielne „urządzanie wnętrz", to będziesz miał istną grę w grze.

Na początku musisz zlokalizować drogę i linię kolejową, łączącą miasto z przyszłym lotniskiem. W ich pobliżu powinieneś ustawiać najważniejszy dla pasażerów budynek - terminal. Możesz wybrać jeden z już gotowych i po prostu postawić go, ale znacznie lepiej zrobisz, jeśli sam go zaprojektujesz. Budynek będzie miał idealny dla ciebie kształt i wielkość, gdyż projektujesz przy pomocy małych kwadratów, płacąc od metra. A dobre rozplanowanie jego wnętrza (sam dzielisz budynek na sektory takie jak wejście, poczekalnia, sala odpraw i ustawiasz potrzebne urządzenia np. ławeczki) może znacznie usprawnić pracę. Co prawda później będziesz mógł przebudowywać gotowe wnętrze, ale to już nie to samo. Póki masz czas, lepiej się pobawić. Obok terminala trzeba zbudować całą infrastrukturę, czyli drogi dojazdowe, parkingi, postoje taksówek i park (naprawdę ważny). Później pozostaje położenie pa-

Grafika 7,5
Produkcja:
Wymagania:
P200, 16 MB RAM
Uwagi:

RT INC.

NAJTRUDNIEJ MA OBSŁUGA NAZIEMNA

sa startowego (nie ma co oszczędzać - inwestuj w najlepszy), dobudowanie kilku hangarów, wieży kontroli lotów, budynku straży pożarnej (wypadki zdarzają się dość często), połączenie wszystkiego „płytą lotniskową" i... w tym momencie prawdopodobnie skończą ci się fundusze. Nie masz więc wyjścia, musisz „otworzyć" lotnisko i zacząć zarabiać pieniądze.

Zaplanowanie portu nie jest proste, dlatego dobrze jest przejść Tutorial, gdzie komputer projektuje prościutkie lotnisko, tłumacząc wszystko krok po kroku, a później odpalić na krótko „scenariusze" i przyjrzeć się różnym gotowym lotniskom, sprawdzić jak działają i jakie mają wady oraz zalety

PÓŹNIEJ TEŻ NIE JEST LEKKO

Od tego momentu zaczyna się prawdziwa gra i zaczyna działać czynnik czasu. Każdy czegoś od ciebie chce. Co chwila musisz podejmować decyzje o planowanych lotach (jeśli zaplanujesz za dużo lotów na jakiś dzień, to znacznie zwiększy się ryzyko, że pijani piloci wpadną na siebie), spotykasz się z biznesmenami, chcącymi wcisnąć ci różne rzeczy (np. wyposażenie części terminalu) i zaproponować interesy, często zawierające jakiś haczyk. Cały czas rozbudowujesz za zarobione pieniądze lotnisko - wiadomo, brak postępu to cofanie się, a wymagania klientów ciągle rosną.

I non stop borykasz się z problemami. A to parking okazuje się za mały, a to hala odpraw ma za małą przepustowość. Zapomnij już o spokojnym planowaniu i samodzielnym wykańczaniu wnętrz. Wszystko musisz robić w odpowiednim tempie, a jak będziesz wolny, to stracisz kasę. Naprawdę można poczuć się jak prawdziwy szef, który jest tak zajęty, że ma ochotę rozszarpać pracowników tylko za to, że pojawili się na horyzoncie.

Nie muszę chyba mówić, że lotnisko to nie perpetuum mobile i by działało, musisz ponosić pewne koszty stałe, więc nie możesz pozwolić sobie na wyrzucanie pieniędzy w błoto, bo bilans się nie domknie i program powie PA PA! Nawet na najniższym poziomie trudności twoje decyzje muszą być słuszne.

Podsumujmy - by w pełni cieszyć się grą AIRPORT, musisz umieć szybko podejmować trafne decyzje, nierzadko w warunkach stresowych. Nie żartuję - ta gierka potrafi ostro wkurzyć.

JAK TO WSZYSTKO WYGLĄDA?

Oprawa wizualna nie zachwyca wodotryskami graficznymi. Powiem więcej, jest dość przeciętna, dominują „wyblakłe", przytłumione kolory, środowisku brakuje szczegółów (np. surowa działka to niekończący się pas jednolitej zgniłej zieleni), budynki również są proste i monokolorowe. Patrząc na zbudowane lotnisko nie spadniesz z krzesła podziwiając jego piękno, ale zachwyci cię na pewno jego potęga. Szata graficzna AIRPORT'u nie ma bowiem za zadanie być piękną, ale użyteczną. A tą funkcję spełnia wspaniale. Nie będziesz miał żadnego problemu w zorientowaniu się w topografii lotniska, ani w przeznaczaniu poszczególnych budynków.

Dźwięk również został zrealizowany ze szczególnym naciskiem na funkcjonalność. Fajerwerków w postaci szumu wiatru przy lądowaniu samolotu tu nie uświadczysz, ale za to krótkie i proste komunikaty doskonale przekażą ci wszystkie potrzebne informacje.

AIRPORT to obowiązkowa pozycja dla wszystkich wielbicieli SIMÓW i TYCCONÓW, gra zrealizowana w starym, dobrym stylu. Trudna i wciągająca. Zapewnia wiele godzin świetnej zabawy i wyzwania intelektualnego. I jednego jesteśmy pewni po kilku dniach grania - są łatwiejsze zajęcia, niż zarządzanie lotniskiem. Na przykład sprzątanie go...

star trek: HIDDEN EVIL

ZŁO MOŻE I UKRYTE, WADY NIE

Islander

Polscy Trekkies nie mają powodów do radości. Nie stanowią oni zapewne grupy na tyle licznej, by opłacało się sprowadzać do nas kinowe produkcje traktujące o perypetiach załogi USS Enterprise. Taki właśnie los spotkał najnowszy film sagi, "Star Trek: Insurrection".

Do wydarzeń w nim przedstawionych nawiązuje STAR TREK: HIDDEN EVIL — gra produkcji Presto Studios.

Jej akcja rozgrywa się w dziewięć miesięcy po wydarzeniach z filmu. Z grubsza chodziło o to, że Federacja zażegnała konflikt pomiędzy rasami Ba'ku i So'na. Powodem sporu było promieniowanie metafazowe wytwarzane przez pierścienie otaczające planetę Ba'ku, którego unikalne właściwości zapewniają wieczną młodość mieszkańcom planety. Obszar kosmosu, gdzie ona przynależy, zowie się Briar Patch i z racji objęcia protektoratem Federacji strzeżony jest teraz przez stację orbitalną Outpost 40. Na ten przybytek zostaje oddelegowany podporucznik Sovok — wykreowany na potrzeby gry jej główny bohater. Sovok jest świeżym adeptem Akademii Floty Gwiezdnej, dorastał na planecie Vulcan, dzięki czemu posiadł szczególne predyspozycje (o których później).

Szansą na wyrwanie się z nudnej służby na Outpost 40 staje się nowe zadanie. Oto na Ba'ku odkryto ślady cywilizacji sprzed pięciu miliardów lat. O zbadanie sprawy poproszono kapitana Picarda, który niebawem zjawia się na miejscu. Wcielając się w Sovoka możesz asystować przy wykopaliskach. Ale misja ta, jak się okaże, to dopiero początek zdarzeń, jakie rozegrają się w Briar Patch. Wkrótce przyjdzie ci ratować kapitana z opresji, a we wszystko wmieszani będą wredni, szpiczastousi Romulanie.

Poczynaniami młodego kadeta kierujesz jak w typowym action-adventure. Do twego użytku są różne trekowe gadżety: Tricorder skanujący otoczenie, nieodłączny Communicator do porozumiewania się oraz Fazer, a później Disruptor, by móc "dogadać się" z istotami mniej towarzyskimi. Ponadto potrafisz wykorzystać niespotykaną u innych ludzi technikę rasy Vulcan, zwaną Nerve Pinch. Polega ona na obezwładnieniu przeciwnika poprzez manipulację palcami na jego karku. Szkoda, że tej najbardziej rajcującej broni używasz tylko podczas jednej misji. Gra jest bowiem podzielona na dziewięć odcinków, zwanych misjami, a w każdej z nich do wykonania jest zwykle kilka czynności. Większość zadań "robi się sama", niektóre wymagają chwili zastanowienia, lecz nie dla doświadczonego fana przygodówek. Tu wyłania się pierwszy poważny mankament ST:HE — jeżeli nie utkniesz w jednym z paru sposobnych ku temu momentów, to ukończysz grę nawet w ciągu kilku godzin.

Wrażenia estetyczne, jakie wywołuje ta gra, są mieszane. Zupełnie dobrze wyglądają wyrenderowane tła — są dopracowane, choć czasem za mało urozmaicone. Więcej zastrzeżeń budzi animacja postaci. Bohaterowi zdarza się robić nagłe przeskoki z jednej pozycji ciała w drugą, ubogi jest też zestaw ruchów, jakie wykonuje Sovok.

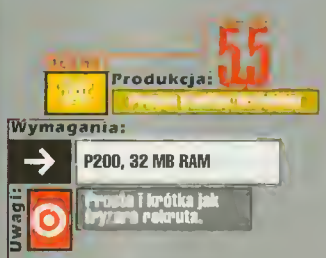
Bez rewelacji, jednak przyzwoicie, przedstawiają się wstawki FMV. W intro wpleciono kilka ujęć z filmu kinowego, reszta, wygenerowana wyłącznie dla gry, to robota komputerowa. Musiało nie wystarczyć funduszy na zaangażowanie aktorów. Ale nie tylko to wyznacza przynależność ST:HE do produkcji niskobudżetowych.

Brakuje możliwości wyświetlania wypowiadanych kwestii. Nie da się przekonfigurować sterowania, na szczęście klawisze przypisano dość wygodnie. Innych parametrów też nie sposób zmieniać — konfiguracja sprowadza się do wyboru karty graficznej.

Pozytywnie wyróżnia się oprawa dźwiękowa. Dialogi osobiście podłożyli Patrick Stewart jako Jean Luc Picard i Brent Spiner jako Commander Data. Komponujący się zależnie od biegu wydarzeń podkład muzyczny zawiera między innymi główny motyw z serialu.

Fakty z powyższego akapitu, podobnie jak to, że do gry dołączono zestaw tapet windowsowych, są wystarczającym powodem, by wzbudzić zainteresowanie fana serii. Zwłaszcza dla początkujących graczy ST:HE nie będzie takim rozczarowaniem, jak dla weteranów obytych z "większymi" tytułami. Lojalnie ostrzegam, że nie jest to gra, w której doświadczyć można jakichś mocnych wrażeń. Wygląda jak cały "Star Trek", gdzie nacisk jest położony nie tyle na efektowne wybuchy i zawrotną akcję, co na moralne przesłanie i problemy etyczne.

A co do zapierających dech doznań, to być może dostarczy ich spodziewany niedługo STAR TREK: VOYAGER — ELITE FORCE. Engine QUAKE 3 oraz hasło reklamowe "Set Phasers to frag" chyba mówią same za siebie.



WILD WILD WEST

NA DZIKIM ZACHODZIE BEZ ZMIAN

Bamse

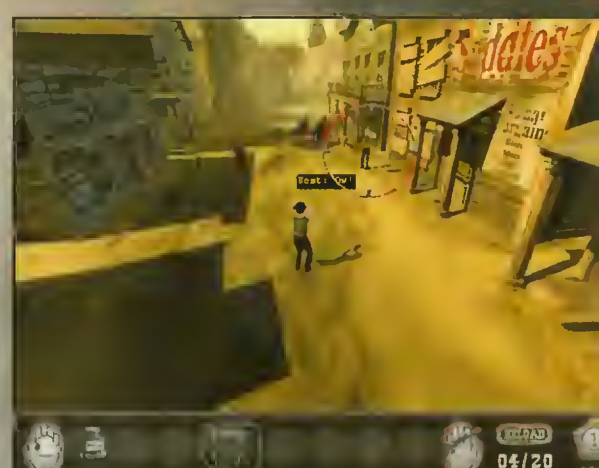
Akcja tej gry wcale nie pokrywa się z fabułą filmu pod tym samym tytułem, z Willem Smithem, Kevinem Kline, Salmą Hayek i Kennethem Branagh w rolach głównych, który niedawno był wyświetlany w kinach. Autorzy wersji komputerowej zaplanowali swój scenariusz parę miesięcy później w stosunku do wersji filmowej. Jest rok 1870. Prezydent Stanów Zjednoczonych Ulysses S. Grant postanawia w piątą rocznicę śmierci Abrahama Lincolna angielskim przedstawieniem „M'Lady's Puppet" otworzyć teatr im. Forda. Pojawia się jednak pewien problem - otrzymuje list z pogróżkami od gościa podpisującego się jako Byk - Prawdziwy Zabójca Abe Lincolna. O wycofaniu się z przedsięwzięcia nie ma mowy, więc prezydent Grant werbuje sobie ochroniarzy w osobach agentów służb specjalnych: Jamesa T. Westa i Artemusa Gordona.

Obaj działają dokładnie w taki sposób, jak ich filmowi odpowiednicy: Gordon to wynalazca, który boi się dotknąć pistoletów, a bez obmyślonego planu nie pójdzie nawet z kobietą do łóżka, natomiast West preferuje tradycyjne dzikozachodnie metody walki.

Jak już wspominałem kilka miesięcy temu w artykule w dziale „Na horyzoncie", gra jest dość specyficznym połączeniem gatunków action i adventure. Dotychczas związek taki kojarzył nam się z grami 3D, w których akcję oglądaliśmy dokładnie zza pleców głównego bohatera (bądź bohaterki), biegaliśmy, skakaliśmy, walczyliśmy z napotykanymi przeciwnikami na różne sposoby, wykonując przy tym nieskomplikowane misje polegające najczęściej na otworzeniu jakiś drzwi w celu dotarcia do kolejnych plansz. Tu jest nieco inaczej - bohaterów oglądamy czasami z góry, czasami z boku, generalnie - na bardzo różne sposoby.

WILD WILD WEST składa się z dziewięciu misji. Każdym z bohaterów sterujemy w czterech z nich i we fragmentach ostatniej. Akcja, jak na Dziki Zachód przystało, jest wartka i emocjonująca, choć do scenariusza mam pewne zastrzeżenia. Niespecjalnie interesujące i niezbyt skomplikowane zagadki przygodowe przeplatają się z niekiedy bardzo (nawet zbyt) trudnymi logicznymi łamigłówkami, ale i tak najciekawsze są z pewnością strzelaniny. Oczywiście ten rodzaj rozrywki zarezerwowany jest dla Westa, Gordon w takich fragmentach raczej nie występuje, choć i on musi czasem wykazać się sprytem wobec nacierającego wroga. Najbardziej podobało mi się w sekwencjach strzelanych to, że kluczem do łatwego sukcesu jest zawsze unikanie walki. West nie stanie na wprost ukrytego przeciwnika, tylko najpierw postara się, aby wroga z kryjówki wypłoszyć jakimś fortelem. Nie rzuci się na sześciu opryszków z sześcioma tylko nabojami, tylko po cichutku pokona każdego z nich podstępem. To sprawia, że WWW będą bardziej cieszyć się miłośnicy przygodówek, niz gier akcji.

Przyznam, że fabuła tego programu podobała mi się bardziej, niż fabuła filmu, ale, jak wspomniałem w poprzednim akapicie, mam do scenariusza pewne zastrzeżenia. Otóż nie ma w nim ani jednego zwrotu akcji, co sprawia, że jest on całkowicie przewidywalny. To pierwszy z zarzutów do gry jako całości. Drugi to fakt, że w WILD WILD WEST wmiksowano elementy zbyt wielu gatunków gier - zamiast ciekawej mieszanki powstał galimatias. A poza tym wi[illegible] daleka, że autorzy [illegible] Willa Smi[illegible] [illegible] w[illegible] u [illegible] cipu. Ale [illegible] go nie wy[illegible] guje tylko na szósteczk[illegible] równo komputerowy ludz[illegible]



użyczając, gł[illegible] Smitha przy [illegible]

Ocena: 6

Produkcja:

Wymagania:

P266, 64 MB RAM

Uwagi:

Oj, brakuje Willa

Któż nie zna bohaterów serialu „South Park", nadawanego na kablowym kanale COMEDY CENTRAL lub kodowanym CANAL+? Tytułowe miasteczko stało się w Stanach równie sławne, co Waszyngton czy Nowy Jork, mimo że w ogóle nie istnieje!

Rynek komputerowy ostatnio dość mocno eksploatuje temat przygód Kyle'a, Stan'a, Cartman'a i Kenny'ego. W planach wydawniczych aż roi się od tytułów zaczynających się nazwą SOUTH PARK. Do mnie trafiły (oczywiście) wyścigi, rozgrywające się w niecodziennej rzeczywistości tego dziwnego miasta, leżącego gdzieś na peryferiach USA.

SOUTH PARK RALLY nie jest zwykłą grą traktującą o wyścigach samochodowych, jakich na rynku wiele. Powiem więcej — z grami tego typu, które spotkamy na co dzień, tytuł ten ma niewiele wspólnego. Tor jazdy nie jest z góry ustalony, a wyścig polega głównie na zaliczaniu kolejnych punktów kontrolnych i współzawodnictwie z pozostałymi dziwacznymi kierowcami, również bohaterami serialu „South Park". Dróg do tych punktów jest wiele i nie wszyscy wybierają zawsze tą samą trasę. Nieraz spotkasz się z sytuacją, kiedy przez dłuższy czas jedziesz w grupie, aż tu nagle pojazdy przed tobą rozjeżdżają się w różne strony, chociaż jezdnia nadal leci prosto. Zmusza cię to niestety do ciągłego zerkania na małą mapkę toru, umieszczoną w prawym dolnym rogu ekranu, co skutecznie odciąga uwagę od tego, co dzieje się na trasie i nie pozwala w pełni kontrolować akcji.

Na torze porozrzucano wiele niespodzianek w postaci broni i innego typu uprzyjemniaczy. Szczekający piesek taranujący wszystko, co napotka na drodze, pierdnięcie w postaci obłoku trującego gazu ciągnącego się za samochodem czy turbodoładowanie nieraz pomagają wygrać wyścig.

I jeszcze jedna rzecz — w walce o zwycięstwo nie obowiązują oczywiście żadne zasady fair play.

Gra jest na początku dość trudna, komputer nie popełnia zbyt wielu błędów i nie gubi się na trasie, mimo że skrótów jest co nie miara. Bardzo szybko zniechęca to mniej wytrwałych graczy...

Podobnie jak rodzaj i forma wyścigu, tak i pojazdy, którymi się ścigasz, są tu dość niestandardowe — malutkie samochodziki-gokarty z utkniętymi weń bohaterami wyglądają bardzo komicznie. Pomysł z umieszczeniem pełnowymiarowych postaci w nieco mniejszych pojazdach wykorzystywany był już kilkakrotnie, między innymi w MARIO KARTS na NINTENDO 64. Gra dzięki temu nabiera bardzo „kreskówkowego" klimatu. Każdy z bohaterów jeździ charakterystycznym dla siebie bolidem — oficer Barbrady śmiga w radiowozie, a Cartman w Jeep'ie. Klimat southparkowy w grze czuć na każdym kroku, a teksty wypowiadane przez uczestników wyścigu po prostu miażdżą! Jeden z lepszych — oficer Barbrady zbierając broń krzyczy: „OK, it's time for some Police brutality!". Niestety, ktoś, kto nigdy nie oglądał „South Park", najczęściej nie będzie wiedział, o co chodzi, kim jest Mr. Hanky, do czego jest podobny, no i dlaczego ta śmieszna kukiełka pierdzi i śmieje się obłąkańczo.

Warto zadać sobie pytanie: dla kogo właściwie jest SOUTH PARK RALLY? Ponownie, niestety, tylko dla fanów serialu. Klimat rozgrywki i jej formuła nie dadzą zwykłemu graczowi, który nie jest zaznajomiony z tematem, żadnej przyjemności z gry. Tylko fan „South Park" odnajdzie tu coś dla siebie, mimo że z zachwytu też raczej nie umrze. Nie znalazłem w tej grze ani jednej oznaki inwencji twórczej — autorzy nie wysilili swoich szarych komórek nawet przez chwilę. Wyposażyli jakąś starą grę w nowe opakowanie, dodali głosy i grafikę rodem z „South Park" i dorzucili nieco charakterystycznego humoru. Nie wystarczy to jednak,

aby gra z góry przeznaczona dla wąskiego grona odbiorców, odniosła sukces wśród pozostałych graczy.

Polecam, jak już wspomniałem, tylko fanom serialu, i to tylko tym, którzy widzieli wszystkie odcinki. Więcej przyjemności daje bowiem obejrzenie tej świetnej kreskówki, niż robienie krzywdy Kenny'emu na własną rękę dziwnym samochodzikiem.

SOUTH PARK RALLY

O MÓJ BOŻE! ZABILI POMYSŁ NA GRĘ! YOU BASTARDS!

TOY STORY 2

MAŁE JEST NIEPIĘKNE

Ocena: Produkcja: 5.5

Wymagania: P166, 32 MB RAM, karta grafiki z 4MB

Uwagi: Toi toi story?

Platformówka TOY STORY 2 miało być platformówką! Kiedy to ostatni raz grałem w rasową grę z tego gatunku? Chyba ze sto lat temu. Nic dziwnego, iż pełen entuzjazmu oczekiwałem chwili, gdy produkt sygnowany logiem Disneya uruchomi się na moim poczciwym blaszaku. Eh... no cóż, TS2 w istocie jest platformówką, pod warunkiem oczywiście, że do tego typu gier zaliczymy też serie przygód Lary Croft. Określenie platformówka 3D pasuje tu jak pięść do nosa — TS2 to połączenie TOMB RAIDERA z „Kingsajzem".

Gra TS2 to bez dwóch zdań część kampanii marketingowej filmu o tym samym tytule. Filmu, który nawet zdaniem jego autorów nie powtórzy już sukcesu swojej pierwszej części, choć daleki byłbym od mieszania go z błotem. Nie ma się jednak co oszukiwać — gdyby tej grze nadać inny tytuł, zmienić wygląd głównych bohaterów, pozostawiając nawet nietkniętą fabułę, to daję sobie obciąć Atorowi głowę, że nikt by jej nie zauważył.

Akcja gry bezpośrednio nawiązuje do fabuły filmu — pomiędzy kolejnymi piętnastoma poziomami często i gęsto napotykamy wstawki żywcem z niego wycięte (szkoda tylko, że ich jakość jest taka... średnia). Różnica między obrazem filmowym a grą jest taka, że tam akcja bez przerwy parła do przodu, tu zaś pomiędzy filmikami musimy, wcielając się w postać Buzza, biegać (skakać, wspinać się, jeździć, popychać) po średnio rozbudowanych poziomach, wykonując różne mini-zadania (zręcznościowe i logiczne), oraz zbierać jak największe ilości rozrzuconych wszędzie monet. Dla urozmaicenia dorzucono wszechobecnych średnio agresywnych przeciwników, których możemy przysmażyć laserem lub zdzielić skrzydełkiem rakietowego plecaczka. Co pewien czas przychodzi nam też zmierzyć się z nieco większym od nas bossem. Aby zaś było miło — do tańca przygrywa muzyczka uprzyjemniająca dreptanie po otoczeniu widzianym z perspektywy liliputa, skutecznie wypełniająca ciszę, lecz nie zapadająca szczególnie w pamięć.

Generalnie TS2 to gra dla młodszych i co najwyżej średnich graczy, którzy widzieli już film. Podkreślam, że szczególnie ważne jest jego obejrzenie przed grą i to wcale nie dlatego, że znajdziemy w nim wskazówki — po prostu program ten skutecznie psuje przyjemność poznawania fabuły, dlatego też warto zerknąć na niego zawczasu.

O ukierunkowaniu gry na taką a nie inną grupę wiekową świadczy też jakość wykonania produktu — jest ona po prostu poprawna, w zasadzie niewiele można zarzucić, ale zachwycać się także nie ma czym. W TS2 włożono tylko tyle pracy, ile było konieczne, młodsi gracze będą usatysfakcjonowani, a że graficznych fajerwerków i tak by nie dostrzegli/nie docenili, to po prostu odpuszczono sobie etap dopieszczania strony wizualnej. Jedyny element, który moim zdaniem ewidentnie powinien zostać poprawiony, to sterowanie postacią — wykonywanie małych kroków jest mocno upierdliwe.

Ostatnią wadą, która być może zaważy na losach TS2 na naszym rynku, jest spolszczenie, a w zasadzie jego brak (poza instrukcją). Tekstów w grze nie ma co prawda zbyt dużo, jednak potencjalni odbiorcy znają zazwyczaj tylko jedno angielskie słowo. Niestety dla jednych, na szczęście dla drugich, tego słowa w grze nie ma.

CREATURES 3

KreAtor

TWÓJ NOWY PSEUDONIM? EWOLUCJA

Akcja najnowszego produktu firmy CyberLife rozgrywa się na ogromnym, międzygalaktycznym statku, na którym tajemnicza starożytna rasa prowadziła eksperymenty genetyczne na wyhodowanej przez siebie wcześniej rasie Nornów. By móc lepiej obserwować zachowania "obiektów" swych badań, stworzyła na owym statku kompletny, zamknięty ekosystem. Nie sfuszerowali roboty, gdyż po nagłym opuszczeniu okrętu przez "kreatorów" światek nie uległ zniszczeniu, lecz zaczął żyć własnym życiem.

W tym momencie zaczyna się twoja rola, drogi graczu. Przejmujesz kontrolę nad całym statkiem i wszystkimi jego urządzeniami. Teraz to ty zabawiasz się w boga i sterujesz losami żywych istot, zamieszkujących stworzony wcześniej ekosystem. Na samym początku musisz dokonać wyboru — czy wolisz zacząć grę z parką Nornów, czy też bez niej. W drugim przypadku, przy pomocy inkubatora i jajek dostarczanych w dowolnej ilości przez dziwną machinę, przywołujesz na świat niemowlęta.

Nie ukrywam, że opieka nad noworodkiem jest bardzo trudna. Trzeba go karmić, bawić się z nim, uczyć mówienia i robić wiele, wiele innych rzeczy. Od twej troski i umiejętności zależy bardzo dużo — jeśli nie będziesz "bejbika" odpowiednio karmił, to szybko odejdzie w niebyt. Jeśli nie nauczysz go słów, to nie będziesz mógł komunikować się z nim i trudno ci będzie poznać jego uczucia, potrzeby i obawy. Jeśli zaś nie będziesz się z nim bawił, to wyrośnie na strasznego dzikusa.

Mało tego — ze starszymi osobnikami jest jeszcze więcej roboty. Zwykła piłka na długo im nie wystarczy i szybko zaczną "zabawiać się" w parach. Nie możesz jednak pozwolić, by statek przeistoczył się w jeden wielki dom uciech. Przemyślane krzyżowanie osobników to główna część zabawy. Dzięki niemu nasi podopieczni mają coraz lepsze kody genetyczne, ale czasem trafia się tak, że z inteligentnych i silnych rodziców rodzi się cherlawy idiota. Dokładnie jak w życiu. I to właśnie jest największym atutem gry. Cyfrowe DNA jest tak samo nieprzewidywalne, jak to składające się z łańcuchów aminokwasów.

Sztuczna inteligencja Nornów jest bardzo dopracowana. Te istoty żyją własnym życiem, robią to, na co mają ochotę, mają własny rozum, wolę i upodobania. Również świat otaczający bohaterów CREATURES 3 jest bardzo różnorodny. Podzielono go na kilka stref, od rejonu przyjaznego, z umiarkowanym klimatem, do gorącej i dusznej dżungli. Zamieszkiwane są one przez wiele istot, takich jak spokojni Grazersi czy drapieżni Goshhawkowie. Niektóre z nich są inteligentne i można je poddawać eksperymentom genetycznym, podobnie jak Norny. I dalej — Ettins są rasą robotników, którzy od rana do nocy znoszą do swoich domków rozmaite przedmioty, Grendlerzy natomiast to dzikie, niebezpieczne, wojownicze bestie, przed którymi trzeba chronić podopiecznych. I tak jednak radzę zajrzeć w ich DNA — może uda ci się wyeliminować gen agresji?

Gra posiada wspaniałą, kolorową, dokładną szatę graficzną. Wszystkie obiekty, mimo że fantastyczne, łatwo można zidentyfikować, gdyż ich wygląd dość dobrze sugeruje działanie. Niemniej jednak sporo będziesz musiał rozgryzać metodą prób i błędów.

Również oprawa dźwiękowa CREATURES 3 jest świetna. Naprawdę, nie ma się do czego przyczepić. Zwierzaki piszczą, śmieją się, urządzenia warkoczą, brzęczą, czasem skrzypią tak realnie, że wydaje się, jakby stały obok.

CREATURES 3 jest grą ewidentnie przeznaczoną dla ludzi cierpliwych, lubiących tworzyć i patrzeć na swoje dzieło. Norny rodzą się i umierają, a ty cały czas musisz się nimi zajmować. Jeśli sama opieka nad kimś i troszczenie się o coś sprawia ci przyjemność, to będziesz zachwycony tą grą. Jeżeli zaś pragniesz dążyć do jakiegoś konkretnego celu, to możesz się zawieść. Próby stworzenia Norna doskonałego to iście syzyfowa praca. Nawet wspaniały osobnik może być jeszcze lepszy i nawet on kiedyś umrze. Co więc jest celem tej gry? Tak samo jak w rzeczywistości — na pewno nie doskonałość. Nie da się jej osiągnąć. Warto jednak do niej dążyć i chyba o to właśnie chodzi, zarówno w CREATURES 3, jak i w życiu.

Ocena: Produkcja: 8,5

Wymagania: P200 MMX, 32 MB RAM

Uwagi: Nic dodać, nic ująć.

Konkurs półżywych

Brrrr, jesteście podli - tak wystraszyć REd_Akcję aby przez tydzień spod biurka nie wychodziła. Potwory były straszne, ohydne i przerażające, ale w końcu sami was o to prosiliśmy. Nadesłane prace bezlitośnie osądził nasz sztab i zadecydował o przyznaniu następujących miejsc:

1. **Norbert Czech za potworne (dosłownie i w przenośni) origami,**
2. **Jakub Kasper,**
3. **Karol Barski — REd_Akcja nawet nie podejrzewała, że takie muminki też istnieją,**
4. **Paweł Żyliński,**
5. **Kamil Bilczyński,**
6. **Dawid Mikolajczyk,**
7. **Marcin Matuszczyk,**
8. **Pawel Kłopotowski,**
9. **Kamil Kaniuk,**
10. **Marek Bogdanowicz.**

Pierwsza piątka otrzymuje grę Ceasar 3, oryginalną koszulkę Half-Life: Opposing Force, oraz grę Half-life: Opposing Force, Oruga piątka w zasadzie to samo, ale już bez tej ostatniej pozycji.

Specjalne wyróżnienie otrzymuje od nas Marcin Tybur za naszym zdaniem znakomitą, choć nie do końca zgodną z zasadami konkursu pracę.

Wyobraźnia was nie zawiodła, umiejętności godne designerów również. Pierwsze miejsce otrzymuje **Tomek Jarosz z Warszawy** za wolant, w którym szczególny nacisk położony został na element zdaniem autora zaniedbany przez producentów — wygląd sprzętu. Prace powstały w 3dstudio max, jednak w rzeczywistości, największa praca została wykonana jeszcze długo przedtem, zanim włączono komputer. Autor wykonał duzo szkiców, które pomogły wybrać proporcje, stylistykę, zasadę działania, etc.. 3dstudio, dało zaś szansę sprawdzić, czy cały ten "sprzęt", ma w ogóle szanse działać. Warto wspomnieć, że komputer, na którym wykonano projekt nie ma wcale kosmicznej konfiguracji to PII-350, 128RAM, riva TNT, zaś przeciętny czas renderingu, nie przekraczał w zasadzie 20 minut.

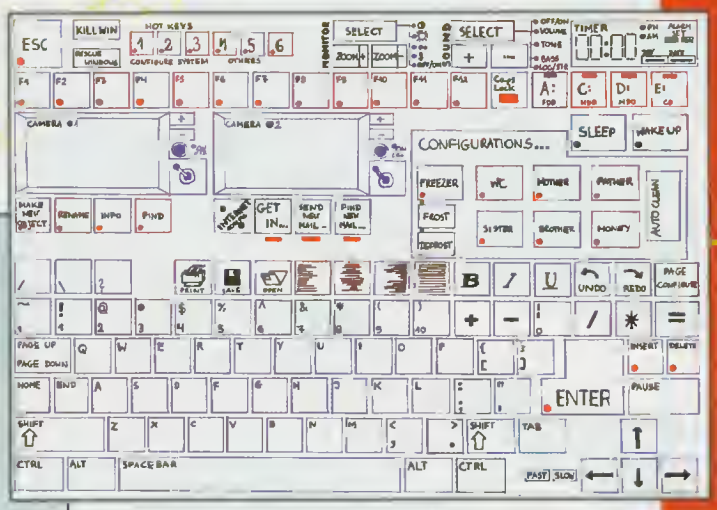
Drugie miejsce przyznajemy autorowi "Handmouse", czyli skrzyżowania myszy z rękawicą — **Tomaszowi Kowalskiemu z Wągrowca.**

Zdobywcą trzeciego miejsca jest **Jacek Wojtecki z Legionowa**. Jest on pomysłodawcą nie tyle "rozbudowanego joysticka", lecz całego stanowiska do grania, zawierającego chyba wszystkie urządzenia niezbędne każdemu.

Czwarte miejsce przyznano za projekt futurystycznej klawiatury, wyposażonej praktycznie we wszystkie możliwe funkcje **Marcinowi Hołocie z Łańcuta.**

Ponadto REd_Akcja postanowiła przyznać dodatkowe wyróżnienie-niespodziankę autorowi — jakże by inaczej — wyróżniającej się pracy. Otrzymuje je **Andrzej Wamicz z Łodzi** za wykonany w skali jeden do jednego model ergonomicznej myszy i joysticka (przysłany wraz z modelem sterowników).

Zaś wszystkich tych, którzy mieli kłopoty z odpowiedzią na konkursowe pytanie informujemy, że kierownica firmy Dexxa jest po prostu okrągła.



Wszystkim czytelnikom serdecznie dziękujemy za udział w konkursach (nagrody wyślemy pocztą) i przypominamy, ze wkrótce zorganizujemy kolejne. Nie zapominajcie o nas. REd_Akcja

FINAL FANTASY VIII
ARTWORK © SQUARESOFT, EIDOS

Reset

EKSTERMINACJA

Po raz kolejny i z pewnością nie ostatni udowodniliście, że jesteście nieprzeciętni, wspaniali i.... bezlitośni. Eksterminacja okazała się waszym żywiołem i w szale zniszczenia drzazgi leciały na wszystkie strony. Cztery najoryginalniejsze z nagrodzonych prac (a wybór był naprawdę trudny) możecie przeczytać i obejrzeć poniżej. Pełną listę nagrodzonych znajdziecie zaraz po nich.

Pewnego razu gdy sam w domu byłem.
Należące do mnie ciekawe odkryłem
W szafie zabawki z dzieciństw mego:
Samochody, misie pluszowe, klocki lego.
Wtedy sadystyczna myśl mnie ogarnęła...
Wywloklem wszystko, zabawa się zaczęla:
Najpierw stracił narządy biedny misiaczek,
Potem zabralem się do gumowych kaczek
(pływać umieją ale nie w muszli).
Olowiani żołnierze też z życiem nie uszli,
Stracili głowy małe biedaczyska
(jeden to nawet chcial uciec z pobojowiska,
ale mój cios byl celny młotkiem).
Trochę gorzej było ze szklanym kotkiem,
Który oknem wyleciał koszącym lotem,
Ale rozbił się na asfalcie zaraz potem.
Z klockami lego to już inna sprawa
Była z nimi niezła zabawa,
Ale nie opowiem wam z szczegółami wielkimi,
Rzeknę tylko iż pogryzłem je sposobami wszelkimi.
Zostały jeszcze samochodziki
"Arrrghh ale ja jestem dziki"
-pomyślałem i rzucilem się na nie;
łamały się kółka, szybki na ścianie,
Gniotły karoserie pod szczęk uściskiem.
Na końcu spłonęło wszystko wraz z małym ogniskiem,
Które ugasilem potokiem moczu ciepłego.
"Ale co to?" — usłyszalem dźwięk nieoczekiwanego
dzwonka. Otwarłem drzwi i przed siebie spojrzałem.
O cholera! — moja mama — oniemiałem.

Krzysztof Widorkiowicz — Lutomiorsk, Adam Korolczuk — Białystok, Jakub Kurnik — Krakow, Ryszard Miłarski — Warszawa, Adam Piotrowki — Kołobrzog, Pawol Starzycki — Krakow, Łukasz Stępień — Kielco, Bartosz Ponikowski — Dragacz, Tomasz Pudołko — Warszawa, Michał Borkowski — Łódź

Za chwilę zobaczycie EXTERMINACJĘ napisu RESET
RESET
RESE
RES
RE
R

Właśnie byliście świadkami EXTERMINACJI napisu RESET klawiszem "Backspace"

Rasowany Ursus T-18 był moją dumą. Okazał się jednak być fałszywym przyjacielem. Kiedy byłem z Krychą na bagnach silnik ustał i utknęliśmy w błocie. Wpadłem w szał. Kryśce kazałem uciekać a sam złapałem rurę wydechową i jednym ruchem wyrwałem ją niszcząc przy tym pół maski. Potem szaleńczo toiłem rurą deskę rozdzielczą aż do zupełnego jej zniszczenia. Następnie zabrałem się do rwania skrzyni biegów. Po krótkiej ale zaciętej walce puściła, zaczęła syczeć jak wykastrowany rolnik i tryskać olejem. Kiedy T-18 wykrwawił się, moim oczom ukazał się silnik potwora, który natychmiast potraktowałem ze sztachety wyrwanej płotu sołtysa. Waliłem w niego dopóki nie zobaczyłem martwych cylindrów. Wiedziałem, ze ma już dość a mimo to wyjąłem z kieszeni gigantyczny, koktajl Mołotowa i cisnąłem w korpus. Rozległ się potworny huk i ciągnik zaczął płonąć. Nie zbaczając na niebezpieczeństwo postanowiłem wyrwać mu tę cholerną kierownicę. Przedostając się przez ścianę ognia dorwałem się do niej i zacząłem szarpać. Wtedy nastąpił wybuch, który odrzucił mnie jakieś 10 metrów dalej. Chciałem wstać i skopać mu alternator lecz nie mogłem Wiedziałem, że wygrałem. To był mój sukces!

.ankieta

Chcielibyśmy serdecznie podziękować wszystkim, którzy zdecydowali się poświęcic chwilę czasu na wypełnienie ankiety z numeru październikowego. Mamy nadzieję, ze jej efekty juz zaczynają być widoczne w Resecie. Szczęśliwe numerki ankiet premiowane grami otrzymali:

Adamik Wojciech Cykarzew, Ludwinowicz Michał Jelenia Góra, Dusiński Mikołaj Mława, Koziej Łukasz Skarżysko Kamienna, Wojciech Paweł Bydgoszcz, Skrobot Grzegorz Małogoszcz, Grzegorzak Jarosław Szczecin, Żukowski Wojciech Raczki, Gołąb Marcin Wrocław, Kozłowski Tomasz Środa Śląska, Polowiński Piotr Czempiń, Miciak Marek Przemyśl, Płóciennniczak Marcin Leszno, Czopek Kamil Chełm, Zalewski Paweł Inowrocław, Wolański Michał Białystok, Bombelka Tomasz Tarnowskie Góry, Dominiak Rafał Sokołów Podlaski, Posłuszny Paweł Kocierzew, Sobociński Michał Płock.

Lord Vader z rękawa

KARCIANKA STAR WARS

Seria Gwiezdnych Wojen zrobiła oszałamiającą karierę. Rynek zalany jest kubeczkami, koszulkami, laleczkami i tysiącami innych gadżetów związanych z sagą. Zakorzeniła się ona w naszym codziennym życiu tak głęboko, że często nawet w zwykłej rozmowie używamy nawiązań do tych filmów, nawet nie zdając sobie z tego sprawy.

My, gracze, również nie zostaliśmy oszczędzeni, gier komputerowych Lucas Arts jest bowiem wiele, systemów RPG też niemało. Warto więc przybliżyć także karciankę opartą na scenariuszu trylogii, którą co prawda wydano już parę lat temu, ale dzięki sukcesowi "Special Edition" i "Epizodowi I" znowu wracającą do łask.

Rozgrywka najogólniej rzecz biorąc polega na pozbawieniu przeciwnika wszystkich kart. By tego dokonać, trzeba wyłożyć lokacje dające nam "moc", a w następnej kolejności wystawić bohaterów, jednostki bojowe, wyposażyć je w broń itp. Następnie przychodzi czas na flotę, która ma zmiażdżyć przeciwnika w kosmosie. Bitwy to bardzo dobry sposób na zniszczenie kilku kart przeciwnikowi, niestety tylko w przypadku, gdy obaj gracze są pocz[illegible] ku[illegible]cy. Później trzeba wykazać s[illegible] ką inwencją, a taktyka najczęściej opiera się na kartach "ako[illegible]" które np. mogą zmusić przeciwnika do wykonania ataku lub utraty dużej ilości "mocy". Później wystarczy mu tylko uniemożliwić wykonanie zadania poprzez np. wycofanie się i już jesteś sporo do przodu.

Sposobów takich jest bardzo wiele, a na każdy z nich jest anty-sposób, więc pojedynki bywają naprawdę ciężkie i skomplikowane.

Zbudowanie idealnego decku komplikuje także tzw. Destiny Number, który na wpływ na wykonywanie "testów". Generalnie zasada jest taka, że im mocniejsza karta, tym ma mniejszy owy numer (Lord Vader ma 1) i tym mniejszy bonus otrzymasz np. podczas bitwy. Talia złożona z samych najmocniejszych kart (czytaj najdroższych) wcale nie musi być taka super i posługujący się nią gracz może łatwo przegrać z kimś o mniejszych zasobach finansowych, [illegible] kto poświęcił sporo czasu na dokładne zaplanowanie decku składającego się z różnych kart i przemyślenie strategii.

Wszystko to, i wiele, wiele innych elementów czyni ze "Star Wars" karciarkę niezwykłą. Bardzo skomplikowaną, ale pozwalającą na niezwykły trening umysłu i radość ze zwycięstwa dzięki własnym umiejętnościom, a nie kasie. Jest to gra trudna, tym bardziej, że w nowych rozszerzeniach coraz to pojawiają się nowe zasady urozmaicające rozgrywkę i czyniące ją jeszcze bardziej ciekawą.

Jeśli jednak nie boisz się wyzwań, to STAR WARS jest dla ciebie. Tym bardziej, że w przeciwieństwie do MAGIC: THE GATHERING w tej grze nie istnieją żadne tabele kart zakazanych na turniejach i można spokojnie pograć tym, na co się ma ochotę. W Polsce rozgrywanych jest kilka takich turniejów, a nasi gracze osiągają również sukcesy poza granicami kraju. Jednym z organizatorów zawodów jest Jacek Szczęsny z Warszawy, z którym możecie skontaktować się pod adresem jszcz@okwf.fuw.edu.pl. Udzieli on wam wszelkich informacji i pomoże zacząć grać.

MAGIC: THE GATHERING

TYLKO STEPOWAĆ NIE POTRAFI

Michał Macioszczyk

Od kilku miesięcy nie pojawił się w naszym kąciku opis żadnej talii. Ponieważ decki są podstawową sprawą w M:tG, postaram się dzisiaj owe zaległości nadrobić. Zastanawiałem się dłuższy czas, jaką talię warto opisać — kontrolną, może agresywną, czy jednak jakiś kombo-deck? Uświadomiłem sobie, że istnieje przeciez możliwość zaprezentowania swoistego "Wash & Go" — talii, która zaleznie od przeciwnika, stylu gry, czy wreszcie kart, które nam przyjdą na rękę, może działać zarówno ofensywnie, defensywnie jak i zamienić się w talię opartą na potężnym układzie. Mówię o tzw. Squirrel Prison.

Początki tego decku sięgają formatu "Urza's Block Constructed". Wykorzystywano wtedy karty tylko z "Urza's Saga", "Urza's Legacy" i "Urza's Destiny". Wiele osób odnosiło niemałe sukcesy posługując się taliami zawierającymi większość podstawowych elementów dzisiejszego (a więc rodem z Type II) Prisona, w tym zaklęciami takimi jak Opposition, Deranged Hermit, Morphling a takze małymi, zielonymi stworkami zapewniającymi dostatek mana oraz kontrami. Adaptacja talii do potrzeb środowiska Standard (Type II) rzecz jasna wyszła konstrukcji Prisona tylko na zdrowie — wszak mamy teraz większą pulę kart, z których możemy korzystać przy układaniu decka.

Samo działanie talii wydaje się być stosunkowo proste: początkowo produkujemy dużo mana, później, w zalezności od sytuacji, bądź wystawiamy duże stwory, którymi możemy zabić przeciwnika, bądź tez konstruujemy tzw. "locka" — czyli sytuację, w której przeciwnik niewiele może zdziałać. Uzyskanej przewagi na stole możemy bronić z pomocą kontr Rzecz jasna sytuacja wzorcowa nie zdarza się wcale tak często, ale zazwyczaj przynajmniej część elementów wspomnianych wyżej występuje w rozgrywce.

Kilka słów o samym "locku". Opiera się on na karcie Opposition, czyli niebieskim enchantmencie za 4 mana, pozwalającym nam tapnąć dowolną inną istotę w zamian za tapnięcie naszego stworka, lądu bądź artefaktu. Rzecz jasna możemy to robić kilka czy nawet kilkanaście razy — limitem jest tu liczba odtapowanych stworów, które mamy pod kontrolą. Wszak oprócz sporej ilość małych, zielonych, manodajnych istotek dysponujemy dwoma kartami, które pozwalają zaprezentować pełną siłę Opposition, mianowicie Deranged Hermit'em oraz Morphling'iem. Pierwszy z nich pozwala nam za pięć mana wprowadzić do gry pięć stworków (czasami liczba ta zmniejsza się do czterech — jeśli nie zapłacimy echa). Taka ilość potencjalnego "paliwa" dla Opposition kosztem jednej karty jest niezwykle atrakcyjna. Z kolei Morphling, oprócz pozostałych swoich zalet, pozwala odtapowywać się za jedną mana, co de facto umożliwia nam wykorzystanie dzięki niemu Opposition tyle razy, iloma dysponujemy niebieskimi mana.

W jaki jednak sposób wykorzystać już uzyskany na stole układ? Robimy to na dwa główne sposoby (właściwy wybieramy zazwyczaj na podstawie wiedzy o talii przeciwnika oraz, jak zawsze, dzięki ocenie zaistniałej w danym momencie sytuacji) Pierwszy z nich to tapowanie lądów przeciwnikowi, najczęściej w jego upkeep'ie. Uniemożliwia mu to zagrywanie wszystkich Sorcery,

artefaktów, stworków. jak widac nie znajduje się on wtedy w komfortowej sytuacji. Optymalnie byłoby posiadać więcej istot (licząc Morphlinga wielokrotnie, zależnie od naszych zasobów mana) niz przeciwnik lądów. jednak nawet jeśli tak nie jest, można bardzo skutecznie przeszkadzać tapując np. lądy dające mana jednego koloru (oczywiście wybierając kolor najniebezpieczniejszy dla nas). Drugim sposobem, stosowanym za-

zwyczaj przeciwko bardzo agresywnym taliom, takim jak choćby Stampy (szybki, zielony weenie, bardzo w Polsce popularny), jest tapowanie stworków przeciwnika. Uniemożliwiamy w ten sposób zarówno atak, jak i obronę — blokowanie, co w wielu grach pozwoli nam osiągnąć zwycięstwo.

Oto przykładowy Squirrel Prison, autorem wersji jest Mateusz Mróz (zajął on jedno z czołowych miejsc ogólnopolskiego cyklu turniejów PolTour, grając właśnie takim deckiem):

4 Opposition
4 Deranged Hermit
4 Counterspell
4 Yavimaya Elder
4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
3 Brainstorm
3 Morphling
2 Power Sink
1 Stroke of Genius
2 Vine Trellis
3 Treachery
3 Gaea's Cradle
4 City of Brass
9 Forest
6 Island

Sideboard
4 Multani's Presence
2 Masticore
2 Energy Flux
2 Disenchant
2 Annul
1 Dawnstrider
1 Douse
1 Absolute Law

Teraz, gdy dysponujemy już konkretnym spisem, możemy pozwolić sobie na bardziej szczegółowe rozważania. Zastanówmy się na początku nad tzw. "first turn dropami" (czyli zaklęciami, które możemy i zazwyczaj chcemy zagrać w pierwszej turze) dysponuje ten deck. Możemy zaliczyć do tej kategorii Llanowar Elves, Birds of Paradise oraz Brainstorm — razem 11 zaklęć — czyli bardzo przyzwoita liczba, pozwalająca nam (z punktu widzenia statystyki) od pierwszej tury rozpocząć ofensywną grę i przyspieszanie reszty decku. Tym bardziej, że zaklęć w jakiś sposób związanych z dostarczaniem mana mamy w talii 14 sztuk (oprócz wspomnianych

elfów i ptaków, są to Vine Trellis oraz Yavimaya Elder). To daje nam niemal pewność, że podstawowe, drogie zaklęcia wyłożymy wcześniej, niż mogłoby to wynikać z wykładania lądów co turę.

Część talii zajmują też zaklęcia kontrolujące pole gry — a więc kontry oraz Treachery (w sumie 9 sztuk). Należy też pamiętać, że wiele naszych stworków może być używanych defensywnie (przykładowo Yavimaya Elder, gdy zamierzamy go poświęcić by dociągnąć dwa lądy plus kartę — niech najpierw zblokuje atakującego stworka przeciwnika).

No i dochodzimy do problemu wspominanego na początku — wielozadaniowości talii. O ile chodzi o układ, kombo — to juz chyba wszystko zostało powiedziane wcześniej. Jeśli idzie o defensywę, to warto zauważyć, że mało je tu zaklęć, które jako defensyw mogą służyć — pomijając ju sto kontrolne karty, to wszal kie nasze małe stworki moz znaczyć do blokowania w mom cie, gdy mana nie jest priorytetem (choć nieczęsto będziemy chcieli stracić np. Birds of Paradise przy blokowaniu), a również i większe istoty (Morphling i Deranged Hermit) są doskonałymi obrońcami (przykładowo 1/5 flying i 4 blokerów 2/2 robi wrazenie).

Jeśli natomiast trzeba zagrać ofensywnie... nic prostszego — wyobraźmy sobie taki scenariusz (dla uproszczenia zakładam, że przeciwnik nam nie przeszkadza):

* 1 tura: City of Brass, Elf.
* 2 tura: Gaea's Cradle, atak elfem, Birds of Paradise (z City of Brass), Vine Trellis.
* 3 tura: Island, atak elfem, Morphling, zostaje jeszcze jedna mana na ewentualne wspomożenie Morphlinga.
* 4 tura: Atak Morphlingiem (5/1) i elfem, wystawiamy Deranged Hermita.
* 5 tura: Płacimy echo, atak Morphlingiem (5/1), elfem, Deranged Hermitem i czterema Squirrel tokenami W sumie zadaliśmy już ponad 20 punktów damage'u.

Jak widać, talia (przynajmniej w teorii) potrafi być równie błyskawiczna, co stampy bądź sligh. Rzecz jasna w praktyce takie gry, jak przytoczona wyżej, nie zdarzają się.

Załóżmy jednak dla przykładu, że nie atakowalibyśmy (żeby nie tracić cennych stworków). W 6 turze, po wyłożeniu Opposition, bylibyśmy w stanie tapnąć przeciwnikowi aż 11 lądów, istot bądź artefaktów, zaś Gaea's Cradle dawało by nam mniej ni więcej tylko 9 mana. Te liczby robią wrażenie, prawda? Jednym słowem, zaleznie od ręki mozemy zadawać damage szybko i skutecznie, kont gry pomocą Op bądź dzielnie si ąc wrogie stwory, czymi i kontrując co zaklęcia.

Co w Sq onie mozna zmieniac o bardzo elastyczny deck istnieje mnóstwo różnorakich wersji, głównie różniących się stosunkiem kart związanych z kontrolą pola gry do kart agresywnych, służących zabijaniu przeciwnika. Widziałem nawet Prisony (ledwo już zasługujące na swą nazwę) wykorzystujące Rancory. Można też rzecz jasna wykorzystywać wiele kart, które w powyższym spisie nie figurują, takich jak choćby Treetop Village czy Horseshoe Crab (podobnie jak Morphling bardzo sympatyczny przy Opposition na stole).

Wielkim polem do popisu jest sideboard — możemy włożyć do niego karty dowolnego koloru (dzięki kompletom City of Brass i Birds of Paradise). Rzecz jasna, nie należy przesadzać, karty inne niż zielone i niebieskie dołączamy tylko w naprawdę uzasadnionych okolicznościach, jednak życie (a konkretnie metagame — środowisko gry) często stawiają nas przed problemami, z którymi zielono — niebieski tandem może mieć kłopoty (np. czysto czerwone, agresywne talie, zaopatrzone w zaklęcia takie jak Cave-In). Pamiętać należy jedynie, by sideboardowe

karty z innych niż główne kolorów miały tylko jedną kolorową mana w koszcie wyłożenia.

Pewną wadą talii jest jej... cena. Wykorzystywane jest tu wiele kart rzadkich, a zarazem poszukiwanych — czyli jednym słowem drogich. Jednak jeśli ktoś już uzbiera wszystkie potrzebne zaklęcia, nie będzie zawiedziony, a nawet jeśli z jakichś powodów się to nie uda, to zachęcam do testowania tej talii, choćby z pomocą proxów.

Prace nad Pro Mode idą pełną parą. Do grona programistów dołączył Khaila, autor QWFixa, oraz Higlander, autor DEMODa. HL wykonał kawał doskonałej roboty i testowa wersja Pro Mode jest już prawie gotowa. Po kompilacji MOD zostanie rozesłany do testerów, których sugestie złożą się na ostateczny kształt modyfikacji.

Turniej Man or Mouse rozpoczyna kolejny sezon, tym razem startuje też dywizja amerykańska. Udział zapowiedzieli najlepsi zawodnicy obu kontynentów, zapowiadają się więc ciekawe rewanże za zakończony niedawno XSI. Szkoda tylko, że MoM nie potrafi przyciągnąć bogatych sponsorów.

Liga DECL zakończyła się kompletną porażką organizatorów. Po akcji policji w czasie planowanych finałów, playoffy miały odbyć się w internecie. Do końcowej fazy rozgrywek awansowały dwa polskie klany — FX i D2. Niestety, organizatorzy stwierdzili, że finały nie będą robić playoffów. Reakcji zainteresowanych klanów na ogłoszenie tych wieści nie muszę chyba opisywać.

Powstał pierwszy kolorowy drukowany magazyn poświęcony w całości grom FPP. W amerykańskich kioskach ukazał się już pierwszy gruby na czterdzieści cztery strony numer a jego wysyłkowa cena wynosi niecałe 7 Eu-

ro. Prenumerata dostępna jest pod adresem http://www.fragmag.com

Pierwsza mapa Q3 znanego maparoba ZTNa ujrzała światło dzienne. Jest częścią niedużej mapy promującej technologię kompresji tekstur opracowaną przez S3 i zawartą w kolejnej Savage 2000.

QUAKE WORLD

Roos

FRAG NEWS ALL OVER THE WORLD
+ LONDON + WARSAW + NEW YORK + CIUĆKOWO ZDRÓJ +

MAMY NASTĘPCĘ THRESHA?

XSI INVITATIONAL

Na przełomie stycznia i lutego w Sztokholmie odbył się turniej QUAKE3, zorganizowany przez twórców strony Excess Reality — Hakeema i Sujoya. Szkoda, że organizatorzy zrezygnowali z gry. Obaj zaliczani są do ścisłej światowej czołówki.

Zebrani w klubie komputerowym Nine Studios gracze podzieleni zostali na dwie grupy eliminacyjne po sześć osób każda. Do finałowej drabinki double elimination awansowała najlepsza ósemka w składzie: Doomer, Fatality, Kane, Lakerman, Makaveli, Shub, Timber i Wombat. Odpadli gracze z góry skazani na porażkę: Zibbo, Vise, Insane oraz wielka niewiadoma turnieju, powracający do gry po bardzo długiej przerwie Immortal. Z dawnego mistrza railguna nie zostało już niestety wiele — przegrał każdy mecz, w którym wystąpił, większość znaczącą różnicą fragów. Zbyt długa gra w uzależniającego Everquesta nie wyszła mu jak widać na zdrowie.

Sensacją dla wielu, potwierdzeniem przypuszczeń dla niektórych, była postawa Fatality, członka klanu Night Breed. Wygrał wszystkie osiemnaście rozegranych meczy, wszystkie zupełnie spokojnie i bez wysiłku. Plotki mówią o trenowaniu dziewiętnaście godzin na dobę, ale sam Fatality energicznie im zaprzecza. W formie czy bez niej, młody Amerykanin jest głównym faworytem do zgarnięcia prawie stu tysięcy dolarów za zwycięstwa w nadchodzących turniejach CPL.

Bardzo dobrze wypadł zdobywca drugiego miejsca, Makaveli. Latynos nazywany żartobliwie Johnem McEnroe kwakowej sceny zagrał kilka porywających pojedynków (Lakerman!), aby w końcu zostać pokonanym przez mistrza w dwóch niezbyt ciekawych meczach. Maka zapowiada triumfalny powrót podczas RazerCPL.

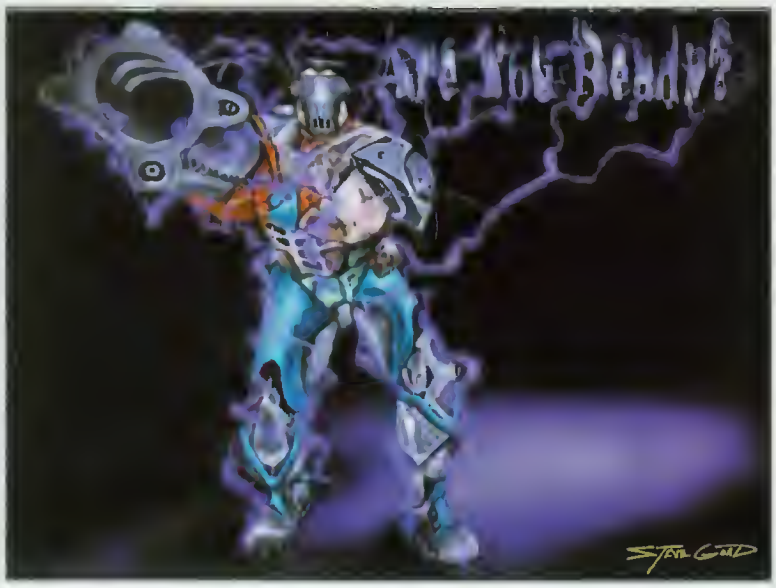
Trzecie miejsce zajął „Shaftaimbot Timber", czwarty był Wombat. Dawne sławy QW — Kane i Lakerman — skończyły turniej wcześniej, na 6 i 5 miejscu. Znowu, jak podczas finału TGI, lepszy o jedno oczko był Szwed.

Turniej się udał, pomijając incydent z Lakermanem obrażającym Wombata. Tak jak w boksie, publiczność czeka na rewanże. Dojdzie do nich już niedługo, a stawką będzie twarda gotówka. Podobno ona potrafi najlepiej mobilizować graczy.

NOWA JAKOŚĆ WŚRÓD MYSZY

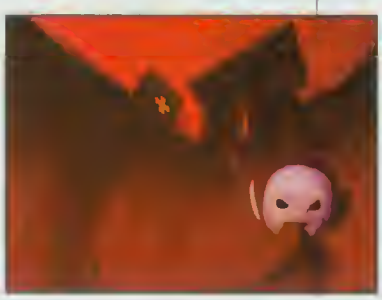
Całkiem niedawno do sprzedaży weszła nowa mysz Microsoftu, optyczna Intellimouse Explorer, mająca uwolnić użytkowników od problemów związanych z brudzącą się regularnie kulką. Niestety, testy pokazały, że do gier FPP Explorer nie nadaje się zupełnie. Dziwne zachowanie sensora ruchu powodowało niekontrolowane obroty dookoła własnej osi, drgnięcia celownika i inne niepożądane efekty uboczne. Gracze tej myszy nie używają. Na przełomie roku w sklepach pojawiły się myszy Razer Boomslang zaprojektowane specjalnie dla graczy, ale mogące być równie uży-

FPP W POLSCE



Obserwacja sceny gier FPP w Polsce po premierze Q3 i UT nasuwa ciekawe spostrzeżenia. Powoli nadchodzi czas prawdy — okaże się, które gry przetrwają, a które odejdą na zawsze w zapomnienie.

Po pierwsze, nie istnieje już Q2DM. Znani gracze odeszli prawie w komplecie, kończąc „karierę" lub zaczynając zabawę z Q3. Nieźle trzyma się CTF, najbardziej dopracowany tryb gry w Q2. Najprawdopodobniej jeszcze trochę pożyje — Q3 bez grappla i z dużymi wymaganiami może okazać się mało atrakcyjna jako alternatywa dla Q2CTF.



QW dostaje ostrej zadyszki. Tak naprawdę pogrywa regularnie (a nie „istnieje" na papierze) raptem kilka klanów. Część z nich już zaczyna przebąkiwać o przesiadce na Q3, stworzeniu dywizji Q3 lub zakończeniu gry w QUAKE w ogóle. Przykłady z USA i Europy wywierają zapewne niemały wpływ na takie decyzje.

UT jest wielką niewiadomą. Kilku starych kwakowców próbuje coś przebąkiwać o wyższości UT nad Q3, ale giną w powodzi innych tematów. Serwerów UT jest w porównaniu z Q3 niewiele. Graczy również. Trudno powiedzieć, czy gra się rozwinie, czy umrze tak, jak stary UNREAL. Indy, pokaż moc kreowania alternatywnej rzeczywistości!;)

Q3 nabiera powoli rozpędu, przyciągając coraz więcej graczy, nawet tych starych. Jeszcze więcej przyjdzie po ustanowieniu standardu Pro Mode, opisanego w poprzednim numerze. Zaczynają się tworzyć nowe klany, stare powoli przesiadają się na nową wersję.

Niebawem rozpocznie się drugi sezon ALGS/PLGS, który wiele wyjaśni. Mam nadzieję, że wezmą w nim udział prawie wszyscy finaliści obu kategorii poprzedniej edycji. To dopiero będą zawody!

A to news! Oto Boom...

teczne dla wszelkiej maści grafików i projektantów.

Topowy model Boomslanga osiąga rozdzielczość 2000 DPI, dzięki zastosowaniu niezwykle skupionej wiązki światła „liczącej" obroty kółek. Opatentowana technologia ma w założeniach zapewnić maksymalnie płynny scrolling ekranu podczas gry oraz eliminację „skoków" przeszkadzających w celowaniu. Procesor zawarty w myszce jest niemal cztery razy wydajniejszy od produktów konkurencji, osiągając 6 MIPS. Dostępne są wersje USB i PS/2, ta ostatnia wyposażona firmowo w oprogramowanie zmieniające sampling portu PS/2.

Mimo technologicznego zaawansowania Boomslang nie znalazł uznania harcore'owych graczy FPP, głównie ze względu na mało ergonomiczny kształt oraz zbyt nisko umieszczoną kulkę. Trwają prace nad poprawioną wersją myszki.

Bardzo szybko pojawiły się konwersje tych levelu działające ze wszystkimi akceleratorami, jednak problem ich legalności wciąż nie jest rozwiązany. Niestety mapka ZTNa jest gigantyczną areną do FFA. Takich map w Q3 nie brakuje. Szkoda, że na jego Blood Run przeznaczone do duelu przyjdzie jeszcze trochę poczekać. W międzyczasie warto odwiedzić stronę domową autora pod adresem http://www.planetquake.com/ztn

Ożyło resetowe forum kwakowe. Szukajcie go pod adresem http://qw.reset.com.pl/board. Niestety nie każdy może mieć tam konto, ale zastosowane środki ostrożności powodują, że lamerii jest na boardzie naprawdę bardzo mało.

Projekt Quakelives (http://www.quakelives.com) stara się ubrać engine Q1 w kolorowe ubranko, aby stał się atrakcyjny nawet dla nowych graczy wahających się między UT i Q3. Co ciekawe, niektórzy starzy wyjadacze z nadzieją patrzą na QW z nowoczesną grafiką. Do niedawna jeszcze większość z nich twierdziła, że wielkie piksele i d_mipcap 3 to wszystko czego im do szczęścia potrzeba. Ciekawe, skąd ta nagła zmiana poglądów?

Ukazała się pierwsza wersja beta MODa Clan Arena do Q3. Oryginał wypuszczony w czasach Q1 zrobił wielką karierę. Część klanów grała wyłącznie w tym trybie (na przykład Stickmen, team Wombata), inni uważali Clan Arenę za doskonały trening zgrania i celności. Ciekawe, kiedy stanie pierwszy polski serwer tej modyfikacji?

id Software zapowiedziała wypuszczenie nowej wersji Point Release, czyli patcha poprawiającego błędy gry. Na wersję linuxową czekamy już prawie miesiąc, a wciąż jej nie ma. „Kpina" to pierwsze słowo przychodzące mi na myśl kiedy myślę o zaistniałej sytuacji (m.in. konieczność ustawiania sv_pure 0 na linuxowych serwerach).

CHRONOPIA

BITWA NA POLACH DARK FANTASY

Zaczęło się jak w bajce. Potężny wojownik, którego później nazwano Jedynym Królem, zjednoczył prawie wszystkie plemiona Pierworodnych (ludzi nazwanych tak, gdyż prawdopodobnie byli pierwszą rasą w świecie Chronopii). Jedynie Nieposkromieni, plemię barbarzyńców z północy, pozostało niezależne. Ich sojusz prawdopodobnie nigdy nie zawiązałby się, gdyby nie elfy, które zaatakowały Pierworodnych i rozłożyły obóz wokół ich stolicy. Oblężenie przeciągało się coraz bardziej i sytuacja obrońców była nie do pozazdroszczenia - upadek miasta był tylko kwestią czasu. Na szczęście zdesperowanym obrońcom przyszedł z pomocą Kronos A'Kallach, na czele Nieposkromionych. Elfy zostały pokonane, a dwaj potężni wojownicy zawarli sojusz. Znacznie zwiększyło to potencjał militarny aliantów i pozwoliło podbić trzy inne rasy: Elfy, Krasnoludy i Czarnokrwistych.

Nastał pokój, Pierworodni umacniali swoje królestwo, rozbudowywali miasta i przeznaczali coraz więcej środków na poznawanie magii. Fundusze na to wszystko płynęły od pokonanych nacji, na które nakładano coraz większe podatki. Niezadowolenie podbitych ras rosło, powstanie było tylko kwestią czasu i - w końcu wybuchło. Pierworodni nie mieli szans, gdyż ich armia, choć liczna i dobrze uzbrojona, przez lata pokoju straciła swą potęgę i waleczność. Podczas walk zginął Jedyny Król, a jego poddani trafili do niewoli. Ich charakter i wola szybko zostały złamane i z panów szybko przeistoczyli się w niewolników. Tylko Nieposkromieni pozostali wolni, ale z uwagi na swą niewielką liczebność, nie mogli zagrozić Triadzie, bo tak został nazwany sojusz Elfów, Krasnoludów i Czarnokrwistych.

Na szczęście dla ludzi, nie był on wewnętrznie stabilny. Gdy doszło do podziału łupów, zaczęły się tarcia pomiędzy poszczególnymi rasami i szybko przerodziły się one w otwarte bitwy. Skłócone były również ze sobą poszczególne domy Elfów, klany Krasnoludów itp. Ziemia znowu spłynęła krwią, ale tym razem wszyscy walczyli ze wszystkimi. A raczej Pierworodni z Pierworodnymi, tylko pod różnymi sztandarami.

We wszystkich armiach sytuacja była bowiem podobna - szeregowymi wojownikami byli wcielani na siłę ludzie, a tylko oficerowie rekrutowani byli spośród innych ras. Było to straszne, ale pozwoliło na wyzwolenie

się Pierworodnych. Sytuacja się odwróciła. Teraz to oni byli zaprawieni w bojach, a Triada zapomniała, jak się macha mieczem. Ludzie pod wodzą odrodzonego Jedynego Króla zdołali wywalczyć wolność.

Wszystko byłoby świetnie gdyby nie fakt, że na świecie pojawiło się zmaterializowane, absolutne zło - Oddani, i zaczęło sprawiać ogromne problemy. I tak już skłócone ze sobą rasy zaczęły się szczerze nienawidzić i dążyć do eksterminacji pozostałych. Świat pogrążył się w totalnej wojnie, w której stronami byli Pierworodni, Oddani, Elfy, Krasnoludy i Czarnokrwiści. Prawdziwy raj dla dowódcy.

„Chronopia" jest figurkową grą bitewną osadzoną w świecie Dark Fantasy, wydaną przez firmę Target Games. W przeciwieństwie do opisywanego dwa miesiące temu

„Warzone - druga edycja", do „Chronopii" nie ma tzw. „podstawki", w której znajduje się wszystko, co jest potrzebne bardzo początkującemu graczowi. Tu wszystkie elementy kompletujesz oddzielnie. Ma to swoje wady (nie możesz od razu grać) i zalety (nie płacisz za coś, co nie będzie ci potrzebne np. za figurki nie odpowiadającej ci armii).

Powinieneś zacząć od polskojęzycznego podręcznika głównego, gdzie na ponad 200 stronach znajdziesz wszystkie potrzebne dane, czyli: długą, ciekawą historię gry (to, co przeczytałeś powyżej, to jedynie wielki skrót - całość zajmuje prawie 60 stron), szczegółowy opis pięciu wspomnianych już nacji, zasady gry i oczywiście opis i charakterystyki dostępnych w grze modeli oraz wzorniki. Na uznanie zasługuje również wysokiej jakości papier oraz liczne interesujące ilustracje i zdjęcia zdobiące podręcznik. Ułatwiają one wczucie się w klimat gry i poznanie jej reguł, które, nawiasem mówiąc, mimo iż dość skomplikowane, są wyłożone w taki sposób, że zrozumie je każdy.

Po lekturze podręcznika musisz podjąć decyzję - czy chcesz grać którąś z opisanych w nim nacji, czy też nie. Jeśli tak, to świetnie, bez przeszkód możesz zacząć kompletować armię i cieszyć się jej rosnącą potęgą. Jeżeli nie, to powinieneś sięgnąć po któreś z polskojęzycznych rozszerzeń: „Kraina dwóch rzek", „Upadła kraina", „Synowie Kronosa". Wprowadzają one do gry nowe armie i rasy (np. „Kronika dwóch rzek" - Wężopodobnych Stygijczyków) oraz rozszerzają zasady (np. o walkę w dżungli), ponadto zawierają opisy nowych jednostek dla „starych armii", ciekawe wzorniki, rozszerzają historię świata Chronopii i wiele innych, więc warto zapoznać się z ich treścią nawet jeśli od początku wiesz, że będziesz grać np. Pierworodnymi. W przygotowaniu jest jeszcze jeden podręcznik, „Labirynt Krasnoludzki", który będzie opisywał między innymi nowe jednostki dla Oddanych, Pierworodnych i Stygijczyków.

Figurki do „Chronopii", podobnie jak cała gra, utrzymane są w klimacie Dark Fantasy. Oznacza to, że wyglądają dość mrocznie i groźnie. Nastroszone włosy, wyszczerzone zęby - nawet zakuty w zbroję paladyn wygląda jakby uciekł z Ulicy Wiązów. Ich wykonanie jest bardzo przyzwoite. Modele mają sporo szczegółów, a dokładność wykonania sprawia, że niezbyt często sięgamy po pilniczek.

Jeśli już jesteśmy przy wykańczaniu figurek, to wspomnę o farbach. Sprzedawane są one w zestawach przydatnych do pomalowania jednej nacji. Kupujesz „sześciopak akrylowej" z napisem „Pierworodni" i wiesz, że nic więcej nie potrzebujesz do dość dobrego pomalowania tej armii bez rozwijania inwencji twórczej. Jest to dobre dla początkujących graczy, którzy nie chcą wydawać kupy kasy na zestaw kilkudziesięciu farb, jakimi operują zawodowcy, by stworzyć małe arcydzieła.

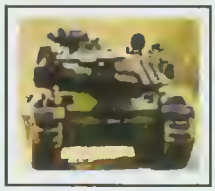
Przejdźmy jednak do praw czysto taktycznych. Rozgrywka podzielona jest na tury, podczas których gracze naprzemiennie poruszają wszystkie swoje jednostki (najpierw gracz A porusza jedną swoją jednostkę, potem gracz B swoją i tak dalej). Za jednostkę uważa się model pojedynczy lub oddział, co sprzyja budowaniu dużych grup wojowników, gdyż wtedy „na raz" uaktywniasz dużą liczbę żołnierzy. Rekompensuje to w pewien sposób małą „poręczność" regimentu (chodzenie w grupie jest niekorzystne, gdy dostaniesz się np. pod mocny ostrzał). Mimo iż żołnierze wchodzący w skład oddziału traktowani są jednostkowo, to jednak muszą poruszać się w miarę blisko siebie, by korzystać ze specjalnych praw, o których dokładniej przeczytasz w podręczniku.

Poszczególne nacje w „Chronopii" nie mają jednolitej struktury, np. Elfy podzielone są na domy, a krasnoludy na klany. Tylko część jednostek dostępna jest dla całej rasy, reszta specyficzna jest tylko dla danego „rodu". Daje to wiele możliwości przy planowaniu bitew. Starcia nie muszą być ciągle takie same (Pierworodni vs. Krasnoludy itp.). Zawsze możesz założyć, że Elfy z domu Heliso wspólnie z krasnoludzkim klanem Mrocznych Kłów wyruszają przeciwko domowi Kryształowego Lotosu, który sprzymierzył się chwilowo z Pierworodnymi. A jeśli masz w domu tylko jedną armię (zwykle tak jest), a wpadł do ciebie kumpel i chcecie pograć, to możecie rozegrać scenariusz wojny domowej.

„Chronopia" przypada do gustu, głównie dzięki ciekawej fabule, dopracowanym zasadom i mrocznym figurkom, choć nie ukrywam, że na taką ocenę wpływa również duża liczba organizowanych (lub sponsorowanych) przez wydawcę turniejów, w prawie wszystkich sklepach, w których sprzedawany jest ten system.

Na koniec ciekawostka. Firma Target Games planuje wypuścić na rynek tzw. „Empire Chronopia". Będzie to gra zrealizowana w skali 1:72, a więc jednostki będą sporo mniejsze, za to ich cena również poleci na łeb, na szyję i będzie można rozgrywać wielkie bitwy między armiami liczącymi po kilkaset jednostek nie narażając się na wielkie koszty (przeciętnie pudełko będzie zawierało prawdopodobnie około 100 figurek). Więcej informacji przekażemy wam, gdy tylko gra pojawi się na polskim rynku.

WARZONE, CHRONOPIA są zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do firmy Target Games AB



CZOŁG TO ŚWIETNA BROŃ, MIMO ŻE USTAWICZNIE STRACIŁA NIECO NA ZNACZENIU. OBECNIE OGROMNE ZNACZENIE MA LOTNICTWO I BARDZO ROZPOWSZECHNIONE LEKKIE I NIEZWYKLE SKUTECZNE BRONIE PRZECIWPANCERNE DLA PIECHOTY. NADAL JEDNAK "TANKI" SĄ NIEOCENIONE PRZY WIELU OPERACJACH, SZCZEGÓLNIE NA DUŻYCH, OTWARTYCH PRZESTRZENIACH NP. POLSYNIACH. WARTO WIĘC DOWIEDZIEĆ SIĘ CZEGOŚ WIĘCEJ O TYM TYPIE BRONI. ZACZNĘ OD PRZYBLIŻENIA PRZYCZYN POWSTANIA CZOŁGU.

HISTORYCZNYM - ŁADUJ!

Pierwsza Wojna Światowa miała charakter pozycyjny. Oznaczało to, że wzdłuż wszystkich linii frontu ciągnęły się bardzo długie okopy, prawie zawsze chronione zasiekami i gniazdami CKM-ów. Obie strony co jakiś organizowały szturm na okop wroga, ale z uwagi na kiepskie wyposażenie piechoty i ogromną siłę obronną umocnień (głównie dzięki ciężkim karabinom maszynowym, które ze względu na wagę i nieporęczność nie nadawały się do przenoszenia i użycia w trakcie ataku), szturmy bardzo rzadko kończyły się sukcesem. W większości przypadków natarcie "wykrwawiało się", zadając minimalne straty przeciwnikowi i nie zdobywając istotnych celów strategicznych. Powodowało to szybkie wyczerpywanie się rezerw ludzkich, ale to inna historia.

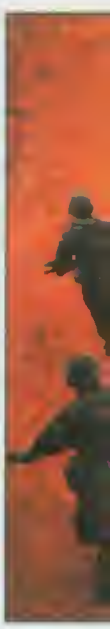
Zauważono jedną prawidłowość - żołnierz w okopie był szalenie skuteczny, ale gdy go opuszczał, skuteczność wojaka znacznie malała. Trzeba było coś wymyślić, by mógł "zabrać" okop ze sobą do szturmu. W efekcie narodziła się idea wozu bojowego, który miał przewieźć żołnierzy przez pas ziemi niczyjej, chroniąc ich przed gradem pocisków - pojawił się projekt bardzo prymitywnego czołgu. Po raz pierwszy taki pojazd pojawił się w roku 1916, podczas bitwy nad Sommą. Zarówno tam, jak i podczas innych bitew, nie spisał się on celująco. Pojazdy często grzęzły w błocie, nie potrafiły pokonać zasieków, przewracały się nie docierając do okopów wroga. Dlatego też czołg nie znalazł uznania u strategów tamtego okresu. Francuzi stwierdzili na przykład, wyolbrzymiając jego wady, że jest on zupełnie bezużyteczny, Brytyjczycy zaś większość posiadanych przez siebie wozów posłali na złom zaraz po wojnie. Pomysł jednak żył nadal i konstruktorzy mogli spokojnie zająć się jego udoskonalaniem, by zastosować go później. W końcu pierwsze egzemplarze broni palnej też nie dorastały do pięt łukom i kuszom i dopiero po wielu wiekach wprowadzania poprawek stały się bardzo skuteczne.

Broń pancerna swój szybki rozwój w okresie międzywojennym zawdzięcza głównie Niemcom, którzy docenili jej walory i zainwestowali ogromne środki w jej udoskonalenie i masową produkcję w czasie przygotowań do wojny. Alianci na dobre rozkręcili swoją zbrojeniówkę produkującą czołgi i akcesoria do nich dopiero w trakcie II Wojny Światowej. To właśnie ona przyniosła największy postęp w zastosowaniu wozów pancernych. Wpływ na to miały nie tylko coraz lepsze rozwiązania techniczno-bojowe maszyn we wszystkich walczących armiach, ale również coraz doskonalszy sposób ich użycia na polu walki. Występowały one już bardzo powszechnie na szczeblu taktycznym i operacyjnym, stanowiąc trzon brygad i dywizji pancernych, a nierzadko również i większych formacji.

KARIERA PUSZKI DO KONSERW

Czołg był bronią łatwą do transportu pomiędzy bitwami (a nawet więcej - mógł przewozić na sobie również piechotę), jego zwrotność i szybkość sprawiały, że był trudny do trafienia, a dzięki wyprofilowanej powierzchni nawet uderzające go pociski często rykoszetowały nie niszcząc go. Grubość pancerza zapewniała duże prawdopodobieństwo przeżycia nawet w przy uszkodzeniu pojazdu. Ważna była też prawie stuprocentowa niewrażliwość na broń inną, niż przeciwpancerna, a więc i na dziesiątkujące żołnierzy I Wojny karabiny maszynowe. Czołgi dawały również schronienie atakującej razem z nimi piechocie, która w rewanżu chroniła wozy przed żołnierzami wroga wyposażonymi w ręczną broń przeciwpancerną, średnio skuteczną głównie z uwagi na mały zasięg, ale zawsze stanowiącą pewne zagrożenie. Nic więc dziwnego, że podczas Zimnej Wojny, która nastąpiła niedługo po zakończeniu drugiego konfliktu światowego, konstrukcje czołgów zostały znacznie udoskonalone i to pomimo rozwijającej się równolegle (czasami nawet szybciej), niezwykle skutecznej broni przeciwpancernej, z helikopterami i ręcznymi wyrzutniami rakiet na czele.

Współczesny czołg ma ogromne możliwości. Może rozwijać prędkość powyżej 100 km/h, prowadzić skuteczny ogień przeciwpancerny, przeciwpiechotny, przeciwlotniczy i przeciwartyleryjski, zarówno



ŚMIERCIONOSNE GĄSIENNICE

ELEKTRONIKA ZAMIAST SZARIKA

KontestAtor

w natarciu (podczas jazdy), jak i obronie, kiedy to stanowi podstawę punktów oporu. Dzisiejszy czołg tylko nieznacznie przypomina pierwszy model z roku 1916 - obydwa są przede wszystkim jeżdżącymi armatami, ale to wszystko. W starciu z rozwijającymi się cały czas broniami przeciwpancernymi, zwykła gruba stalowa płyta okazała się nieskuteczna. Nowoczesne pociski kumulacyjne (głównie rakietowe) potrafią zniszczyć prawie każdy pojazd, jeśli dojdzie do ich eksplozji. Stąd ogromne znaczenie wyprofilowania kadłuba i wieży. To właśnie ze względu na duże prawdopodobieństwo rykoszetowania pocisku karierę robią czołgi bezwieżycowe, teoretycznie gorsze ze względu na niemożliwość swobodnego manewrowania lufą. Ogromne znacznie ma również tak zwany pancerz aktywny, który ma na celu zdetonowanie pocisku zanim dotrze on bezpośrednio do kadłuba.

A JEDNAK SNAJPER

Wielki postęp dokonał się również w zakresie systemów celowniczych. Teraz nic nie robi się "na oko", czym popisywała się załoga Rudego 102. Dzięki systemom laserowego namierzania i komputerom, wystarczy tylko zaznaczyć cel i nacisnąć guzik. Czołg "sam" ustawi lufę, biorąc pod uwagę siłę wiatru, prędkość własną i celu itp. Znacznie ulepszona została również amunicja. Znany z "Czterech pancernych" odłamkowy jest kapiszonem w porównaniu z dzisiejszymi nabojami, które na przykład rozrywają się w powietrzu i zasypują dany obszar gradem małych kulek, skutecznie eksterminujących znajdującą się na nim nie osłoniętą piechotę. Jeśli dołożymy do tego zdolność do pokonywania dowolnego niemal terenu, przełamywania obrony, nadawania dużego tempa działaniom zaczepnym, szybkiego wykonywania manewru oskrzydlającego i możliwość przedostawania się na tyły przeciwnika, to dostaniemy do ręki broń zastraszająco skuteczną. Byłaby ona prawie idealna, gdyby nie wrażliwość czołgu na zniszczenie przez lotnictwo i dobrze zamaskowaną piechotę. Pierwsze zagrożenie dobrze znają irackie maszyny dziesiątkowane przez amerykańskie lotnictwo w czasie Pustynnej Burzy, a drugie - rosyjskie załogi walczące w Czeczenii.

Z tej przyczyny zastosowanie czołgów jest dziś mocno zawężone. Samodzielnie używa się ich tylko w ostateczności, w przypadku całkowitej neutralizacji lotnictwa przeciwnika. Niebezpieczny jest również teren pełen zakamarków, w którym mógłby ukryć się człowiek z nowoczesnym "pancerfaustem". Z tego powodu mocno ryzykowne jest wpuszczanie czołgów do miast oraz na kamienisty teren górski. Dobrym rozwiązaniem jest natomiast zastosowanie połączenia zespołów czołgów, śmigłowców bojowych i broni przeciwlotniczej w ramach jednego oddziału, wspomaganego przez lotnictwo. Pozwala to na osiągnięcie doskonałych rezultatów (vide wspomniana już Pustynna Burza).

Czołgi i działa samobieżne mają więc znaczną historię, ważne są na dzisiejszych polach bitew i z pewnością w przyszłości także odegrają niemałą rolę. Miejmy jednak nadzieję, że kolejne nowinki techniczne, doskonałe pancerze i zatrważająco skuteczne pociski oglądać będą tylko generałowie na poligonowych ćwiczeniach. Wyrafinowana broń powinna imponować nam jedynie na wojskowych pokazach i defiladach. Chyba żaden człowiek nie chce oglądać czołgów, choćby i supernowoczesnych, przed swoim domem.

STRONY NA CZERECH KÓŁKACH

Misieć

OD TONIDOWEGO CADILLACA DO RAKIETOWEJ SKODY

Dla wielu młodych ludzi posiadanie własnego samochodu, choćby był to stary, wciąż remontowany grat, jest cały czas poza zasięgiem możliwości. Jeżeli nie możemy mieć własnych czterech kółek, zobaczmy przynajmniej to, co na temat samochodów wybranych marek można wyszperać w zasobach internetu, a znaleźć można tam naprawdę wiele.

NA FIRMOWYCH STRONACH

Kazda szanująca się firma produkująca samochody ma swoją witrynę internetową. Angielskojęzyczne strony zazwyczaj można znaleźć wpisując jako adres w oknie przeglądarki http://www.nazwa_marki.com (np. http://www.ford.com, http://www.citroen.com, itp.). Na szczęście informacji o modelach danej firmy nie trzeba zwykle szukać na zachodnich stronach, wszystkie ważniejsze firmy sprzedające samochody w Polsce posiadają swoje polskojęzyczne witryny. Dodatkową korzyścią, jaką odnosimy odwiedzając krajowe "sajty", jest możliwość sprawdzenia ceny, za jaką możemy nabyć dany model, o ile w ogóle chcemy kupować. Popatrzeć jednak też miło.

Daewoo

http://www.daewoo.com.pl

Oddkąd ta koreańska firma wprowadziła się do fabryki na warszawskim Żeraniu, na naszych drogach pojawia się coraz więcej samochodów ze znaczkiem Daewoo. Odwiedzając strony WWW polskiego Daewoo można sprawdzić, jakie modele i z jakim wyposażeniem dodatkowym oferuje firma na polskim rynku, oraz oczywiście porównać ceny poszczególnych wersji. Warto zerknąć szczególnie na Chairmana — ta maszyna naprawdę wygląda super, zachwyca swoją elegancją, i tylko cena zwala z nóg; wszak jest robiona na licencji Mercedesa!

Fiat

http://www.fiat.com.pl

O tym, ze tradycja nakazuje nam współpracować z Fiatem, wiadomo już od dawna. A co z tej tradycji mamy — możemy zobaczyć zarówno na naszych drogach, jak też odwiedzając internetową witrynę tej firmy. A mamy zarówno nowy model Punto, którego premiera odbyła cię całkiem niedawno, jak i poczciwego Fiata 126, czyli Maluszka, którego produkcję we Włoszech zakończono prawie 30 lat temu.

Ford

http://www.ford.com.pl

Na polskich stronach WWW firmy Ford znajdziemy informacje o wszystkich sprzedawanych w naszym kraju modelach, od zabawnego Forda Ka, przez nowoczesnego w swym wyglądzie Focusa, do sportowej Pumy. Możemy przeczytać garść technicznych informacji na temat kazdego modelu, obejrzeć zdjęcia, wybrać kolory, aż chciałoby się kupować, gdyby tylko nie te pustki w portfelu..

Hyundai

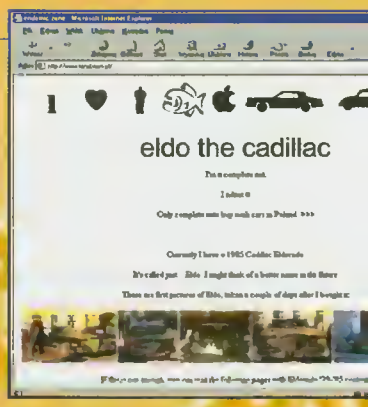
http://www.hyundai.com.pl

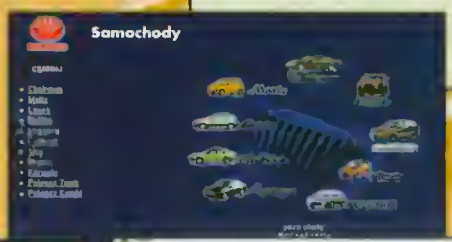
Stylizowana literka H wpisana w owal pojawia się na naszych drogach znacznie rzadziej, niż inne marki samochodów, choć ostatnio i tutaj coś drgnęło, a to za sprawą małego miejskiego autka Hyundai Atos. Odwiedzając witrynę tej firmy można znaleźć informacje na temat cen, jakie trzeba zapłacić za poszczególne modele samochodów, sprawdzić można również dane techniczne i opisy wyposażenia, jakie oferowane jest do wybranego modelu. Choć Atos być może jest doskonałym rozwiązaniem na wycieczkę do supermarketu po zakupy, jednak modelem, który naprawdę przyciąga oko, jest Hyundai Coupe, zwłaszcza wersja z dwulitrowym silnikiem i prawie 140 KM mocy, jeszcze w jakimś odlotowym kolorze. Marzenie...

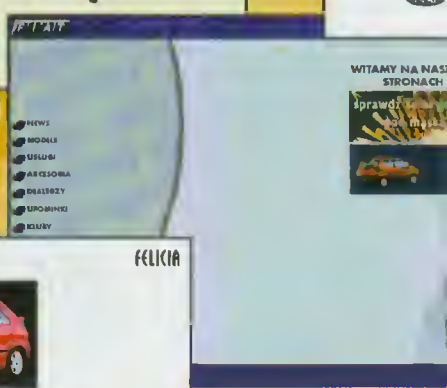
Mercedes-Benz

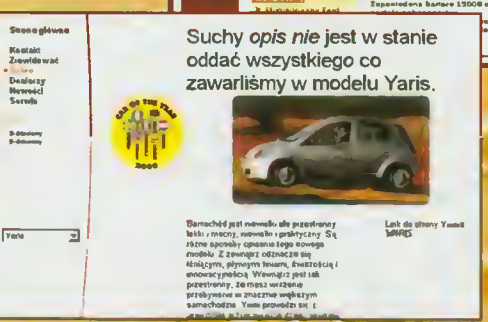
http://www.mercedes-benz.pl

Niestety, ta firma nie popisała się, jej serwis w momencie pisania tego tekstu poza stroną tytułową nie istniał. Być może w chwili, gdy ten numer Resetu trafi do waszych rąk, na polskich stronach Mercedesa będzie można poczytać o oferowanych przez tą firmę modelach aut. Z niecierpliwością czekam na więcej informacji, zwłaszcza na temat Merca klasy A.







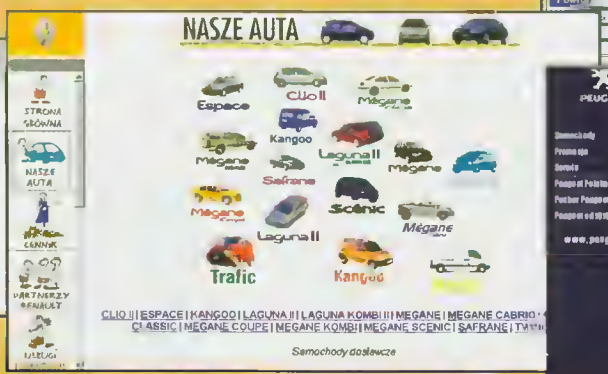


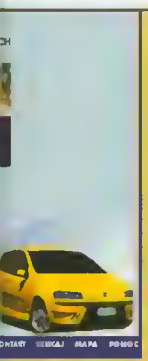
Peugeot
http://www.peugeot.com.pl

Ulubiony samochodzik Hammera niestety nie jest juz produkowany — zastąpiły go nowsze modele Jakie, można zobaczyć na polskich stronach WWW firmy Peugeot.

Renault
http://www.renault.com.pl

Na polskich stronach koncernu Renault znaleźć można informacje na temat oferowanych polskim klientom szesnastu modach tej firmy. Jeśli doliczymy do tego wszystkie mutacje związane z wyposażeniem, to

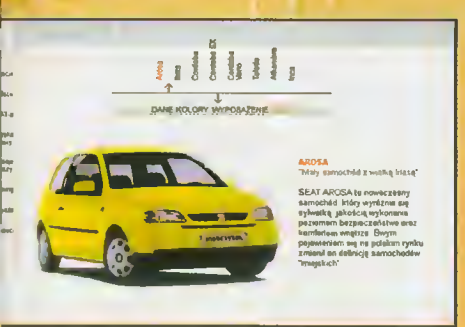




aż można złapać się za głowę, ile tego jest. Wszystko, co chcielibyśmy wiedzieć o samochodach tej popularnej francuskiej firmy, znajdziemy na jej internetowej witrynie.

Seat
http://www.seat.com.pl

Niemiecka solidność plus hiszpański temperament, oto, czym charakteryzują się samochody Seata. Strona WWW poświęcona samochodom tej marki jest dość ciekawie zaprojektowana, jednak przez to trochę za wolno się ładuje. Trzeba wykazać się cierpliwością przy oczekiwaniu na kolejne podstrony, dobrze, ze chociaż samochody tej marki są wystarczająco szybkie.



Skoda
http://www.skoda.com.pl

Ciekawe, czy ktoś pamięta model czeskiej Skody z silnikiem z tyłu i bakiem pod siedzeniem pasażera siedzącego za kierowcą. Oprócz tego, że bardzo ładnie się paliły, to bez włożenia worka cementu do bagażnika z przodu samochód zaczynał zachowywać się tak, jakby za chwilę miał odlecieć. Niestety, takich "rakiet" już się nie produkuje. Skoda należy do Volkswagena i konstruuje samochody na przyzwoitym europejskim poziomie i o bardzo atrakcyjnej cenie. Odwiedzając witrynę firmy można zaznajomić się danymi oferowanych na naszym rynku aut, poznać ich ceny, możliwości, gamę dostępnych kolorów czy listę dodatkowego wyposażenia

Toyota
http://www.toyota.com.pl

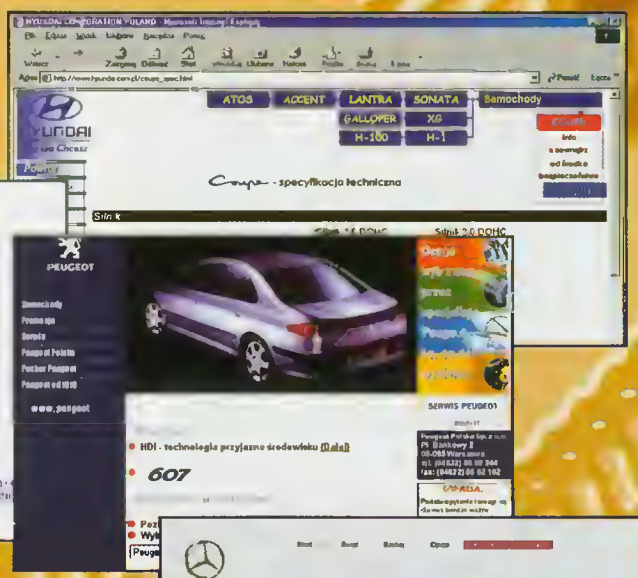
Przez pierwsze kilka lat po kupieniu nowego "japończyka" wystarczy, że będziemy dolewać benzynę i olej i nie musimy przejmować się niczym innym — na pewno będzie działać. Dodatkowo japońscy inżynierowie są mistrzami w uzyskiwaniu duzych mocy z małych pojemności silnika, nie zdziwcie się więc, jezeli zobaczycie maszynkę, która z 1,4 litra wyciąga prawie 100 KM.

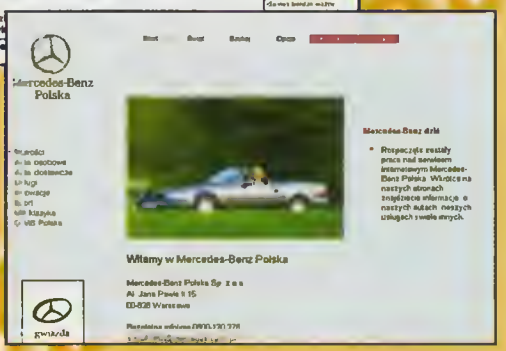
NA STRONACH FANATYKÓW

Odwiedzając "firmowe" strony koncernów samochodowych można poznać tylko suche, katalogowe informacje. Wielu markom samochodów poświęcone są również strony ich bezpośrednich użytkowników, na których dzielą się oni swoimi wrażeniami z użytkowania lub po prostu chcą pochwalić się swym odlotowym autem

Garbusy Org
http://www.garbusy.org.pl

Garbus, jako jeden z najbardziej umiłowanych przez swoich fanatyków samochód, oprócz wielu stron WWW doczekał się również swojej grupy dyskusyjnej pl.misc.samochody.garbusy, a nawet kanału IRC #garbus. Co takiego kryje się w tym pokracznym samochodziku, że jest tak uwielbiany przez swoich użytkowników?





Citroen 2CV
http://www.2cv.bluenet.pl

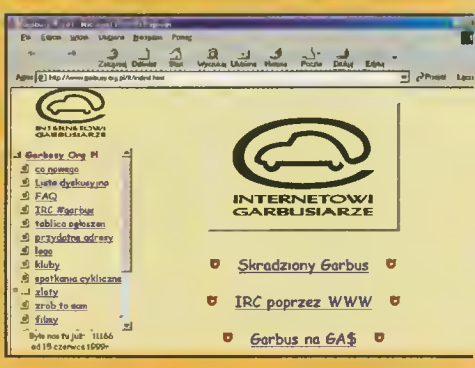
Drugi po Garbusie ulubieniec samochodowych fanatyków, niestety, znacznie trudniej dostępny i mniej popularny na naszych drogach. Praktycznie niełatwo jest go w ogóle zauważyć, choć na zlotach we Francji pojawiają się również ekipy z Polski.

Cadillac Eldnradn
http://www.tonid.com.pl/eeindex.html

Kupując w Polsce amerykański samochód trzeba być naprawdę wariatem. Przynajmniej jeden z posiadaczy takiego auta sam siebie tak określa. Na szczęście i tacy czasami się znajdują, a my możemy dzięki temu podziwiać na ulicach ogromne "krążowniki szos". Ciekawe tylko, skąd posiadacze tych potworów biorą pieniązki na benzynę, przecież zazwyczaj ich maszyny mają ponad 4 litry pojemności!

Tuning
http://www.tuning.pl

Jeśli już ktoś zakupił wymarzone auto i pragnie poddać je kilku drobnym lub wielu zaawansowanym zmianom, aby wycisnąć z niego parę koni więcej, ospoilerować tak, aby przy prędkści 100km/h auto wzbijało się w powietrze, powinien zacząć wycieczkę po sieci od tej strony. Oprócz garści informacji znajdzie tam mnóstwo ciekawych linków do stron innych maniaków i profesjonalistów.



Ada M. 'zrayou

jako autor Johny'ego jako zbieg okoliczności

Jedziemy! — padło hasło. I pojechali. Dwaj wysocy i szerocy z przodu, jeden za kierownicą, drugi jako pasażer na siedzeniu obok, oraz Johny — skromnie schowany w bagażniku. Być może przez to sprawiał wrażenie nieobecnego. Gdy przed paroma chwilami doszło do rozdziału miejsc w aucie, Johny nie zgodził się na podróż w bagażniku, ze względu na lęk wysokości i inne przypadłości, o których nie chciał mówić. Prośba została odrzucona. Johny nie krył niezadowolenia, ale że był jedynym, który nie podzielał postanowień większości, musiał się do nich dostosować.

Z autostrady zjechali na podrzędną drogę, potem asfalt się skończył w ogóle. Klapa bagażnika to oddalała się od Johnego, to znów przybliżała się — gwałtownie, niespodziewanie, nagle. Wyboje, coraz częstsze i głębsze, sprawiły, że wyciągnął daleko idący wniosek — zbliża się kres podróży. Czy to dobrze, tego jeszcze nie wiedział. Po prostu tak daleko idących wniosków nigdy jeszcze nie wyciągał.

- Dobra, wyciągaj go — usłyszał Johny, po czym ujrzał światło i dwie owłosione, silne, męskie ręce chwytające go za krtań. Szybki ruch opasujący jego szyję spowodował krótkie niedotlenienie mózgu, co na chwilę wprawiło Johnego w dobry nastrój. Stał niepewnie, choć na własnych nogach. Wiedział już, że światło, które zobaczył po otwarciu bagażnika, pochodziło z latarki, i to nie było śmieszne. Wokoło panowała zupełna ciemność.

- To chyba jakiś duży samochód, z jeszcze większym bagażnikiem — wydumał Johny, ale nie miał racji. Miał za to do czynienia z typami spod ciemnej gwiazdy, a i księżyc przyświecał tej nocy jakoś blado.

Z daleka widać było skaczący w powietrzu pomarańczowy żar. W chwilę potem właściciel papierosa podszedł do całej trójki i nakazał im przejście do domu.

- Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej — pomyślał Johny i nagrodził się pierwszym miejscem w naprędce wymyślonym konkursie na najbardziej nie pasujące do sytuacji hasło. W domu było jasno i jasne było, że to nie gigantyczna latarka dawała światło.

- To on, szefie — ozwał się jeden z trzech silniejszych od Johnego.

- To on — John, chłe, chłe — odparł szef. I kontynuował — Johny, czy w swej już i tak dalece posuniętej naiwności dopuściłeś choć przez moment myśl, że ci się uda? Sam nie wiem, czy śmiać się, czy płakać.

Płakać oczywiście. Johnemu się nie udało, nie po raz pierwszy zresztą w życiu (i nie ostatni na pewno, bo to Johny) uciec. Uciekał, uciekał, łapano go, łapano go, a on uciekał. I tak cały czas, nonstop-bezprzerwy. A działo się tak dlatego, iż był on — od urodzenia i długo, długo potem — jednym wielkim zbiegiem okoliczności.

RIO PmP300

LEsio

Z chwilą, gdy format MP3 stał się niekwestionowanym standardem kompresji dźwięku, coraz więcej firm oferuje przenośne odtwarzacze plików MP3. Pionierem na tym rynku była firma Diamond ze swoim odtwarzaczem RIDPMP 300. Nie obyło się bez protestów ze strony gigantów rynku muzycznego. Diamond musiał wygrać kilka procesów sądowych, by pozwolono mu sprzedawać RIO w USA. Co prawda miała niedawno miejsce premiera trzeciej wersji tego urządzenia, ja jednak opiszę to, co jest dostępne u dystrybutorów w Polsce.

Odtwarzacz przypomina z wyglądu walkmana i spokojnie mieści się w dłoni. Wbudowane 32MB pamięci pozwalają na zapisanie ok. 30 minut muzyki w formacie MP3. U dołu obudowy znajduje się miejsce na dodatkowe 32MB na wymiennej karcie, co pozwala na zapisanie kolejnych 30 minut (razem dostajemy 1 godzinę muzyki). Duży ciekłokrystaliczny wyświetlacz pokazuje numer utworu, długość nagrania i stopień kompresji.

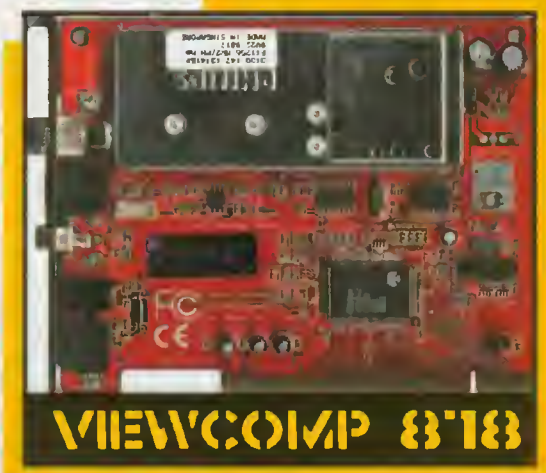
Wbudowane przyciski pozwalają na przewijanie utworu do przodu i do tyłu, pauzę i odsłuch 10 sekundowych kawałków wszystkich piosenek. RIO ma wbudowany equalizer. Możemy wybrać pomiędzy trzema fabrycznymi ustawieniami: classic, jazz, rock. Jedna bateria AA wystarcza na ok. 7 godzin pracy. Razem z RIO dostajemy cd-rom ze sterownikami, programem do odtwarzania plików MP3, ładowania ich do pamięci urządzenia, przeglądania i kasowania, programem do kompresji piosenek z płyty do formatu MP3, drugi cd-rom z zestawem przykładowych piosenek, słuchawki i stację dokującą podłączaną do portu drukarki. Transfer plików jest bardzo szybki. Wgranie 30 minut muzyki zajmuje ok. trzech minut. Jedna rzecz sprawia, że RIO jest urządzeniem genialnym. Brak jakichkolwiek ruchomych części sprawia, że nie istnieje coś takiego jak przeskakiwanie utworów. Można z tym biegać i skakać, a dźwięk zawsze będzie wydobywał się bez żadnych zakłóceń. Niestety nie ma róży bez kolców — po pierwsze obudowa RIO jest za mało odporna, wystarczy jeden upadek, a powstają brzydkie zarysowania. Po drugie, dlaczego Diamond dodał tak beznadziejne słuchawki? To, co znajduje się w komplecie z odtwarzaczem, to jakieś totalne nieporozumienie. Mimo wszystko, urządzenie jest godne uwagi i warte polecenia. Gdyby jeszcze cena była trochę niższa

CENA 1000 ZŁ Z VAT

DOBRE ROZDANIE

VIEWCOMP 878

Tuner ViewComp B78 firmy Apac jest urządzeniem wkładanym w slot PCI, obsługuje standard PAL D/K i w przeciwieństwie do produktów konkurencji, nie ma zintegrowanego radia. W pudełku dostajemy prócz niego instrukcję w języku zagranicznym, pilota, baterie, sterowniki i wszystkie potrzebne kable. Po dosyć sprawnej instalacji i uruchomieniu komputera, podłączyłem kartę do telewizji kablowej Aster City. Konfiguracja View Comp'a jest prosta. Wszystkie potrzebne funkcje dostępne są w jednym miejscu. Po uruchomieniu programu TV Settings, tuner sam wyszukał wszystkie dostępne kanały TV, którym później mogłem nadać własne nazwy i poustawiać w odpowiedniej kolejności.



Karta może zapamiętać 181 programów. Dodatkowy potencjometr Fine Tune pozwala na precyzyjne dostrojenie częstotliwości. Możemy wybrać rodzaj dźwięku (mono, stereo), podbić niskie i wysokie tony oraz włączyć tryb OSD, wyświetlający aktualne ustawienia na ekranie monitora. Obraz wyświetlany w skalowalnym okienku jest dobrej jakości. Jednym naciśnięciem klawisza możemy go przełączyć w tryb pełnoekranowy. Możemy też włączyć podgląd 16-stu kanałów jednocześnie i zapisać wyświetlany program na dysku twardym w formacie AVI (nie może on przekroczyć wielkości 2 GB). Jakość zapisu uzależniona jest od wybranej rozdzielczości i przy wyższych ustawieniach program gubi zbyt dużo klatek. Dodatkowo Apac obsługuje jeszcze tryb Teletext, wyświetlany w oddzielnym oknie. Dołączony pilot nie wygląda może zbyt imponująco, ale posiada wszystkie potrzebne funkcje.

Karta praktycznie nie ma słabych punktów, a bardzo dobrze napisany soft czyni ją jednym z ciekawszych produktów, które można kupić za niezbyt duże pieniądze.

CENA KARTY: 267 ZŁ Z VAT

Pod koniec roku pojawią się nowe wersje procesorów Athlon i Coppermine. AMD zamierza wypuścić Mustanga — poprawioną wersję Athlona z 2 MB cache drugiego poziomu L2. Będzie to odpowiedź na procesor Intela o nazwie Cascades, czyli poprawionego Coppermine'a także z 2 MB cache L2 na pokładzie.

W Las Vegas odbyła się premiera urządzenia Segi, które może zrewolucjonizować sposób sterowania postaciami w grach. Wchodzimy w okrąg o półtorametrowej średnicy i wykonujemy takie ruchy, jakie ma robić nasz zawodnik. 8 czujników na podczerwień wysyła dane do komputera. Pierwszą grą, która działa z tym systemem, jest MORTAL KOMBAT.

Creative Labs zaprezentowała nową wersję odtwarzacza MP3, o nazwie Nomad Jukbox. Jako pamięć masową wykorzystano w nim dysk twardy 2.5 cala o pojemności 6 GB, co pozwala na zapisanie ponad 150 płyt. Urządzenie ma kosztować ok. 600 dolarów.

ATI zamierza podbić świat swoją nową kartą graficzną, wykorzystującą dwa procesory Rage 128. Po raz pierwszy zastosowano tam technologię MAXX, w której liczone są jednocześnie dwie klatki animacji (każdy procesor liczy swoją klatkę). Karta ma kosztować ok. 190 funtów.

Być może nowe generacje procesorów nie będą oparte na krzemie. Naukowcy z Instytutu badawczego James La Clair w Kaliforni odkryli molekułę, której stanem (przewodzenie lub nie przewodzenie prądu) można sterować za pomocą azotu i dwutlenku węgla. Czyżby nadchodziła era komputerów na gaz?

Całkowitym sukcesem zakończyła się misja wymiany procesora w teleskopie Hubble'a.

Na miejsce dotychczasowego procesora 386 zainstalowano... 486. Nowy procek będzie wykonywał wszystkie operacje do 20 razy szybciej, niż jego poprzednik. Ciekawe, skąd oni wzięli taki zabytek?

Casio wypuściła dwa niezwykle modele zegarków. WMP-1V Wiers Audio Player oprócz zwykłego zegarka jest dodatkowo przenośnym odtwarzaczem muzycznym, mogącym zapamiętać do 30 minut

muzyki w formacie MP3. WQV-1 ma wbudowany aparat fotograficzny, potrafiący zapamiętać 100 czarno-białych zdjęć w formacie JPEG.

Jeszcze przed wakacjami ukażą się karty z nowymi procesorami Nvidii NV 11 i NV 15, następcami układu GeForce 256. Dzięki wyższemu taktowaniu zegara (160 MHz) i multitexturingu (nałożeniu dwóch tekstur w jednym cyklu zegara) nowe karty mają być szybsze o 30-50 proc.

GROŹNA ŻMIJKA

LEsio

DIAMOND VIPER II

W czasach grafiki 2D pojawienie się firmy S3 z układem BD5 (kto to jeszcze pamięta?) było podobnym szokiem, jak pojawienie się pierwszego Voodoo. Okazało się, że można wyprodukować tani, bardzo szybki układ graficzny, którym da się wykosić całą konkurencję.

Po serii sukcesów na rynku popularnych kart graficznych, firma pokusiła się o podbicie rynku szybkich akceleratorów 3D i tutaj spotkały ją same rozczarowania. Karty z procesorami Savage okazały się jednym wielkim nieporozumieniem, a kłopoty ze sterownikami pamiętają chyba wszyscy, którzy kupili te urządzenia, skuszeni niewygórowaną ceną i teoretycznie niezłymi parametrami. Po serii niepowodzeń, S3 próbuje po raz kolejny podbić rynek, wypuszczając trzecią już wersję procesora Savage pod nazwą Savage 2000. Produkcję kart powierzono firmie Diamond (S3 wykupiło ją w zeszłym roku), której sterowniki stały zawsze na bardzo wysokim poziomie, co powinno wyeliminować główny powód porażek poprzednich modeli Savage.

128-bitowy układ Savage 2000 jest konstrukcją bardzo ambitną. Obsługuje wszystkie potrzebne funkcje 3D, w tym anisotropic filtering, full screen anti-aliasing (wygładzanie całej strony), bump mapping i kompensację ruchu wspomagającą odtwarzanie filmów DVD. Oprócz tego układ posiada własne rozwiązania, nie spotykane w produktach konkurencji: Single-Pass QuadTexture engine (generowanie składowych opisujących pojedynczy piksel obrazu, takich jak cień, mgła, odbicia, bump- i light-mapping w jednym cyklu zegara), kompresja tekstur S3TC (umożliwia obsługę do sześciu razy więcej tekstur bez utraty jakości i szybkości) i S3TL Transformation & Lighting.

Karta Diamond Viper II, którą miałem okazję przetestować, wykorzystuje architekturę AGP (x2 i x4), ma zainstalowane 32 MB pamięci SDRAM (układ może obsłużyć 64 MB pamięci) i szybki Ramdac 350 MHz. Maksymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu wynosi 2048x1536 punktów w 65 tys kolorów, przy odświeżaniu 85 Hz. Układ chłodzony jest tylko przez radiator, co nie jest najlepszym rozwiązaniem. Trzy zworki pozwalają na wybór szybkości pracy AGP (x2 lub x4). Na "śledziu" wyprowadzono złącze monitorowe i dwa złącza do podłączenia telewizora (composite i S-video).

Diamond konsekwentnie rozwija własną wizję sterowników do kart graficznych, zwaną InControl Tools. Polega ona na tym, że każda uruchomiona gra ma zakładany własny profil ustawień, który możemy dowolnie modyfikować. Profile zakładane są automatycznie, podczas pierwszego uruchomienia programu. Dwie pozostałe zakładki pozwalają na ustawienie nasycenia kolorów (gamma correction) i uaktywnienie wyjścia TV (maksymalna rozdzielczość to 800x600 punktów).

Podczas testów karta mile mnie rozczarowała. Byłem nastawiony na ciężką walkę ze sprzętem, gdy tymczasem wszystkie programy uruchomiły się bez żadnych kłopotów. Nie miałem przypadku zawieszenia się komputera lub błędów w wyświetlaniu animacji, a jakość obrazu była bez zarzutu. W porównaniu do kart na układzie GeForce, Savage 2000 oferuje mniejszą wydajność (szybkość karty powinna wzrosnąć wraz z pojawieniem się nowej wersji sterowników), na szczęście za mniejszą cenę.

Wszystkie testy przeprowadzałem na komputerze z procesorem PIII 500 i 128 MB RAM, przy maksymalnych ustawieniach programów.

3D MARK 2000

800x600	2134
1024x768	1512
1280x1024	870
1600x1200	560

TRITANIUM D3D

800x600	39,1 fps
1024x768	31,6 fps
1280x1024	23,4 fps
1600x1200	17,6 fps

TRITANIUM OPENGL

800x600	25,3 fps
1024x768	24,5 fps
1280x1024	24,4 fps
1600x1200	24,4 fps

QUAKE II

800x600	98,4 fps
1024x768	84,9 fps
1280x1024	nie udało się uruchomić gry na pełnym ekranie
1600x1200	29,9 fps

UNREAL

800x600	47,56 fps
1024x768	39,13 fps
1280x1024	24,69 fps
1600x1200	14,08 fps

UNREAL TOURNAMENT

800x600	34,24 fps
1024x768	33,80 fps
1280x1024	30,37 fps
1600x1200	25,56 fps

QUAKE III

800x600	62,2 fps
1024x768	47,3 fps
1280x1024	27,1 fps
1600x1200	18,9 fps

CENA KARTY: 950 ZŁ Z VAT

GE — Mocna trójca

LEsio

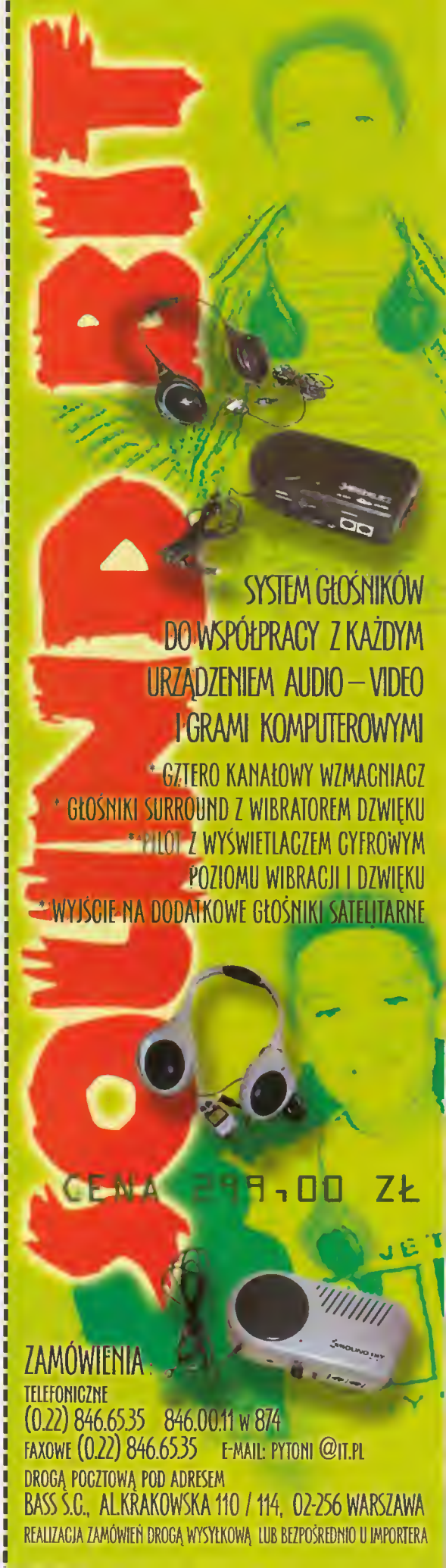
ELSA Erazor X2, Leadtek Winfast GeForce 256, Guillemot Prophet3D

Jeżeli jeszcze nie zanudziły was recenzje kart z procesorem GeForce, to zapraszam do krótkiego porównania akceleratorów trzech firm: Guillemot'a, Leadtek'a i Elsy, opartych właśnie na tym układzie. W skrócie przypomnę najważniejsze cechy GeForce. Dzięki zastosowaniu funkcji Transforming and Lighting, duża część obliczeń potrzebnych do wyświetlenia animacji została zdjęta z procesora komputera i przerzucona na procesor karty. Uniezależniło to w dużym stopniu szybkość wyświetlania grafiki od szybkości komputera. Ten zabieg sprawił, że pod względem wydajności GeForce nie ma praktycznie żadnej konkurencji na rynku. Tyle tytułem wstępu, czas na porównanie kart.

Guillemot 3D Prophet jest jedną z niewielu już kart wykorzystujących wolniejsze pamięci SDRAM. Układ chłodzony jest przez radiator wentylatorem. Karta posiada wyjście TV. Na dołączonym kompakcie dostajemy sterowniki, kilka programów demonstrujących zalety karty i kilka dem gier. Po instalacji driverów w tray'u pojawia się ikonka, pozwalająca na szybki dostęp do poszczególnych ustawień karty. Możemy ustawić nasycenie, kontrast i barwę wyświetlanego obrazu, uaktywnić wyjście TV i poustawiać parametry wyświetlania animacji w trybie OpenGL i Direct 3D. Przy pomocy dwóch suwaków możemy zmienić częstotliwość taktowania pamięci od 150 do 190MHz i procesora od 120 do 150MHz. Przy pomocy dołączonego programu testującego możemy od razu sprawdzić, czy system będzie pracował stabilnie. Kartę podkręca się wyśmienicie. Po ustawieniu maksymalnych częstotliwości szybkość wyświetlania grafiki wzrasta o 15 proc.

W karcie WinFast GeForce 256 firmy Leadtek zastosowano szybsze pamięci DDR RAM, co pozwoliło na pełne wykorzystanie szybkości procesora graficznego. Karta ma wyjście TV. Razem z WinFastem dostajemy kompakt ze sterownikami, programowy odtwarzacz filmów DVD i proste programy do tworzenia grafiki 3D. Po instalacji sterowników we właściwościach ekranu pojawia się kilka nowych zakładek, pozwalających na konfigurację karty. Możliwości zmian są takie same, jak w produkcie Guillemot'a, inny jest tylko zakres częstotliwości w zakładce odpowiedzialnej za podkręcanie karty. Tym razem możemy zmienić szybkość taktowania pamięci od 300 do 360MHz i procesora od 120 do 320MHz. Nie ma natomiast żadnego programu sprawdzającego stabilność systemu po ustawieniu wyzszych wartości.

Karta Elsa Erazor X2 wykorzystuje taką samą płytkę drukowaną, jak karty konkurencji. Tutaj również zastosowano szybsze pamięci DDR i dodatkowe wyjście TV. Razem z kartą dostajemy kilka płyt CD, zawierających sterowniki z polskim menu instalacyjnym i dużo dodatkowego oprogramowania: grę DRAKAN, program graficzny Corel Draw, programowy odtwarzacz DVD, program Main Actor służący do edycji filmów video i programy demonstracyjne. Możliwości ustawienia karty nie różnią się niczym od tego, co oferuje konkurencja, z jednym



	ELSA	LEADTEK	GUILLEMOT
3D MARK 2000			
800 x 600	3737	3830	3279
1024x768	3150	3238	2887
1280x1024	2294	2330	1912
1600x1200	1650	1691	1089
TRITANIUM D3D			
800 x 600	36,7	39,1	35,8 fps
1024x768	36,4	34,1	31,3 fps
1280x1024	26,9	26,3	23,2 fps
1600x1200	21,3	21,8	18,3 fps
TRITANIUM OPENGL			
800 x 600	60,1	60,5	51,6 fps
1024x768	57,1	57,7	45,4 fps
1280x1024	43,8	44,6	30,5 fps
1600x1200	35,2	35,8	23,7 fps
QUAKE III			
800 x 600	74,7	74,8	57,3 fps
1024x768	57,7	59,7	35,8 fps
1280x1024	33,7	35,1	20,6 fps
1600x1200	20,8	22,8	14,1 fps
QUAKE II			
800 x 600	130,2	131,9	123,4 fps
1024x768	107,4	108,9	80,5 fps
1280x1024	76,8	78,6	50,3 fps
1600x1200	46,7	50,7	31,9 fps
UNREAL TOURNAMENT			
800 x 600	36,54	37,4	34,64 fps
1024x768	34,55	36,41	32,70 fps
1280x1024	32,16	34,42	28,42 fps
1600x1200	29,89	30,24	26,25 fps
UNREAL			
800 x 600	49,38	51,19	47,49 fps
1024x768	46,99	47,69	40,61 fps
1280x1024	36,76	38,64	29,73 fps
1600x1200	22,16	23,22	21,84 fps

małym wyjątkiem Elsa jako jedyna zrezygnowała z programu umożliwiającego podkręcanie karty.

Wszystkie testy wykonano na komputerze z procesorem PIII 500, 128 MB RAM przy standardowych ustawieniach kart graficznych i maksymalnych ustawieniach programów testowych.

ELSA ERAZOR X2 — CENA KARTY: 1690 ZŁ Z VAT
WINFAST GEFORCE256 — CENA KARTY: 1400 ZŁ Z VAT
GUILLEMOT 3D PROPHET — CENA KARTY: 1200 ZŁ Z VAT

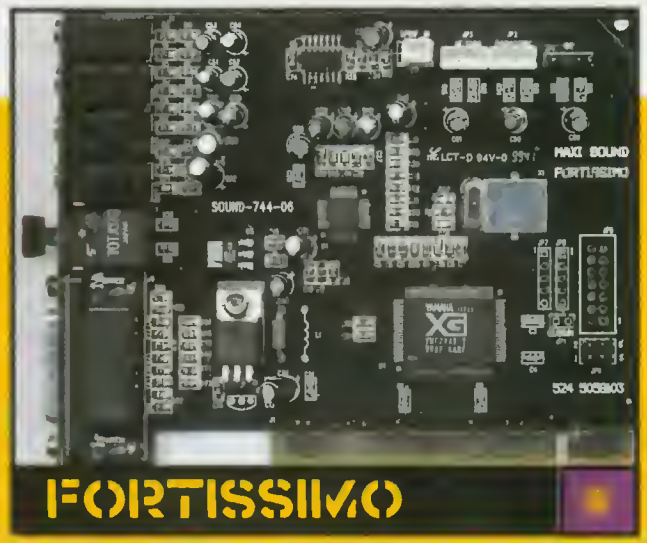
REKAWICA W TWARZ CREATIVE

LEsio

Maxi Sound Fortissimo

Niewiele firm stara się konkurować z Creative'm na rynku kart muzycznych. Chociaż Sound Blaster wydaje się nie do pokonania, to czasem pojawiają się produkty, które mogą trochę namieszać i odebrać mu kilku potencjalnych klientów.

Do testów dostałem dosyć ciekawą kartę muzyczną Maxi Sound Fortissimo firmy Guillemot, wykorzystującą układ YMF744 firmy Yamaha. Karta ma 128 głosową polifonię i obsługuje sprzętowo dwa efekty — reverb i chorus. Z tyłu karty znajdują się dwa wyjścia do podłączenia dwóch par głośników, wyjście optyczne, wejście liniowe i mikrofonowe. Maxi Sound jest bardzo uniwersalny, potrafi obsłużyć cztery standardy generowania dźwięku 3D: A3D ver.1.0 (wykorzystywany przez firmę Vortex), EAX (znany z SB Live), Sensaura 3D i Direct Music z pakietu DirectX Microsoftu. Jest także zgodny sprzętowo z Sound Blasterem Pro, co pozwala na bezproblemowe działanie w starszych grach. Do karty dołączono dwa CD ROM'y, na których umieszczono sterowniki i trochę dodatkowego oprogramowania: Media Station — zintegrowany odtwarzacz płyt CD, plików midi i wav, XG Studio — program do odtwarzania i edycji plików midi oraz Acid DJ — umożliwiający składanie muzyki z gotowych sampli. Na uwagę zasługuje niezła instrukcja obsługi, dokładnie opisująca (wraz z przykładowymi zdjęciami) proces instalacji Maxi Sounda.



Po instalacji sterowników w panelu sterowania pojawia się ikona programu Yamaha DS/XG Audio Config, pozwalającego na konfigurację ustawień karty. Możemy wybrać liczbę podłączonych głośników oraz włączyć i ustawić parametry efektów dźwiękowych. W testach karta zachowywała się bardzo dobrze. Maksymalne obciążenie procesora nie przekraczało 8 proc. Pozycjonowanie dźwięku 3D i efekty w grach też wypadły całkiem nieźle. Chociaż Maxi Sound nie ma tak rozbudowanych możliwości jak S8 Live lub Monster Sound, jest za to tańszy i z powodzeniem spełnia swoje zadanie. Guillemot zrobił naprawdę fajną kartę. Polecam.

CENA KARTY: 260 ZŁ Z VAT

BAS W DŁONIACH

LEsio

PC Twin Turbo

To niewiarygodne, ale w dziale kierownic do gier pecetowych też jeszcze można coś wymyślić. Firma Technology Innovation w swojej najnowszej kierownicy PC Twin Turbo wykorzystała dwa dosyć ciekawe pomysły. Pierwszym z nich jest wprowadzenie hamulca ręcznego, drugim coś, co nazwano Live Tremor i czemu poświęcę kilka zdań pod koniec recenzji.

Twin Turbo wykonana jest bardzo solidnie. Na pochwałę zasługują duże możliwości regulacji kąta nachylenia i regulacja wysokości kierownicy. Na stole trzymają ją cztery przyssawki, co nie jest rozwiązaniem idealnym, bo przy mocniejszych skrętach urządzenie potrafi oderwać się od blatu. Z przodu umieszczono cztery duże, programowalne przyciski. Z tyłu znajdują się dwa gniazda służące do podłączenia pedałów i ręcznego hamulca wraz z dźwignią zmiany biegów. Pedały zaopatrzone są w dosyć długi kabel, przez co łatwo można je ustawić w najwygodniejszej dla siebie odległości. Skok pedałów jest duży i łatwo wyczuwalny. Dwie przyssawki i pięć solidnych gumek uniemożliwiają niekontrolowane przesuwanie się ich po podłodze.

Bardzo dobrym pomysłem było oddzielenie ręcznego hamulca wraz z dźwignią zmiany biegów od korpusu kierownicy, co spowodowało, że podczas gry czułem się jak w prawdziwym samochodzie. Do przymocowania urządzenia do blatu (oprócz przyssawek) możemy użyć dołączonej metalowej klamry. Ciekawe, dlaczego nie zastosowano tego pomysłu do mocowania kierownicy?

W pudełku dostajemy jeszcze krótką instrukcję w języku polskim i zasilacz. Nie dołączono natomiast żadnych sterowników. Z instrukcji można się dowiedzieć, że w kierownicę wmontowano dwa silniczki dla podniesienia realizmu gry. Jest to trochę mylące, bo Twin Turbo nie obsługuje funkcji Force Feedback, lecz coś, co twórcy nazwali Live Tremor. Zasada działania jest prosta. Przy pomocy specjalnego kabelka podłączamy kierownicę do karty muzycznej. Niski dźwięk uaktywnia wibrowanie kierownicy — im więcej basów, tym wibrowanie jest mocniejsze. Jak to się sprawdza w grach? Całkiem nieźle, dodajesz gazu, kierownica wibruje mocniej, zwalniasz, wibruje słabiej. Efekt jest ciekawy, lecz daleko mu do realizmu możliwego przy wykorzystaniu FF. Moim zdaniem jest to fajny, ale niepotrzebny bajer, podnoszący tylko cenę zestawu.

Podsumowując, Twin Turbo jest bardzo dobrą, lekko udziwnioną kierownicą, którą watro polecić chociażby ze względu na hamulec ręczny zintegrowany w obudowie z drążkiem zmiany biegów.

CENA: 379 ZŁ

CIĄŻA PRZENOSZONA

LEsio

WinFast VR 300

Minęło pół roku, od kiedy firma SIS narobiła szumu wokół swojego nowego, 128-bitowego układu graficznego SIS 300. Z dostępnych materiałów prasowych można było dowiedzieć się, że pod względem wydajności będzie on dużą konkurencją dla Voodoo 3 i TnT2, a dzięki obsłudze bump-mapingu zagrozi także Matroxowi G400. Skąpo wydzielane informacje podsycały jeszcze zainteresowanie i gdy tylko pojawiły się pierwsze karty wykorzystujące ten procesor, każdy był ciekaw, czy firmie udało się zrealizować wszystkie obietnice.

Do testów dostałem kartę WinFast VR300 firmy Leadtek, opartą właśnie na tym układzie. SIS 300 jest 128-bitowym procesorem, wyprodukowanym w technologii 0.25 mm.

Tak jak G400 wykorzystuje środowiskowy bump maping i poprzez kompensację ruchu wspomaga odtwarzanie filmów DVD. Podobnie do układów konkurencji potrafi obsługiwać duże tekstury (2048x2048 punktów), ma jednoprzebiegowe multiteksturowanie, 32-bitowy rendering, filtrowanie anizotropowe i w pełni obsługuje standardy OpenGL i Direct 3D.

Sama karta wykorzystuje złącze AGP x2 i wyposażona jest w 16 MB pamięci (układ pozwala na obsługę do 64 MB) i Ramdac 350 MHz. Maksymalna wyświetlana rozdzielczość to 1920x1440 punktów. Procesor (chłodzony radiatorem) i pamięć taktowane są zegarem 110 MHz. Do karty dołączono okulary 3DVR, pozwalające na uzy-

Dzięki DSB-R100 możesz zmienić swojego peceta w radio. Urządzenie samo wyszukuje stacje i automatycznie się do nich dostraja. Dodatkowo może nagrać twoją nlubioną audycję na dysku

JTT zademonstrowała nową wersję swoich firmowych komputerów Adax, w dosyć nietypowych obudowach. Szybka ankieta wśród zaprzyjaźnionych koleżanek pokazała, że nowe "pudełka" bardzo im się spodobały. Czy wam się spodobają? Oceńcie sami.

skanie trójwymiarowego efektu w grach wykorzystujących sterowniki DirectX.*Oprócz driverów dostajemy dodatkowo oprogramowanie pozwalające na kalibrację kolorów dla grafiki 2D i 3D, programowy odtwarzacz DVD, programy do tworzenia efektów i krajobrazów 3D, które można wykorzystać przy projektowaniu własnych stron WWW i przyzwoicie napisaną instrukcję, wyjaśniającą po kolei wszystkie możliwe ustawienia karty.

Po instalacji sterowników w oknie właściwości ekranu pojawia się kilka nowych zakładek wyświetlających parametry karty i pozwalających na zmianę niektórych ustawień. Możemy wyregulować kontrast i jasność wyświetlanego obrazu oraz zmienić jakość grafiki i szybkość animacji w trybie D3D. Wpływ ustawień na jakość i szybkość wyświetlanej animacji widać od razu na dołączonym krótkim demie 3D. Ostatnia zakładka obsługuje okulary 3DVR, pozwalając na włączenie efektu 3D, ustawienie rozstawu oczu i ustawienie głębi trójwymiarowego obrazu. Same okulary nie są może najładniejsze, ale dobrze spełniają swoje zadanie. Ich konstrukcja umożliwia używanie ich jednocześnie ze zwykłymi okularami korekcyjnymi. Do karty podłączane są za pomocą 2 metrowego kabelka, zakończonego zwykłym wtykiem mini jack.

Zasada ich działania jest taka sama, jak w produktach innych firm: obraz rysowany jest na przemian dla lewego i prawego oka, a okulary zasłaniają także raz lewe, raz prawe oko. By używać 3DVR w grach, musimy ustawić odświeżanie monitora na minimum 120 Hz (co daje 60 Hz na każde oko), inaczej obraz zaczyna migotać i bardzo męczy wzrok. Bardzo fajny efekt końcowy uzyskany jest jednak kosztem znacznego spadku wydajności wyświetlania grafiki, dochodzącego nawet do 20 proc. Do sterowników nie dołączono żadnego programu do podkręcania ustawień karty, a sam układ graficzny jest na tyle nowy, że nie obsługują go żadne popularne overclockery.

Jakość wyświetlanego obrazu 2D i 3D jest niezła. Nie warto jednak przesadzać z ustawieniem szybkości wyświetlania animacji kosztem jakości grafiki, bo końcowy efekt może być żałosny (brak przeźroczystości, brzydko nałożone tekstury itp.). W żadnym testowanym programie nie udało mi się zobaczyć efektu bump mapingu, tak głośno reklamowanego przez SIS'a. Mam nadzieję, ze to tylko kwestia niedopracowanych sterowników.

Wydajność VR300 w testowanych programach pozostawia wiele do życzenia. Karta jest bardzo wolna. Jedynym wyjściem poprawiającym szybkość jest wyłączenie obsługi wszystkich zaawansowanych efektów 3D w grach i ustawienie 16-bitowego koloru, co daje ok. 20--25 proc. wzrostu wydajności.

Chociaż SIS obsługuje wszystkie nowe efekty 3D, to porównywanie go z Voodoo 3 lub TnT 2 jest nieporozumieniem. Karta ukazała się o rok za późno i można ją porównywać tylko z tanimi akceleratorami, jak Savage, Voodoo Banshee lub Matrox G200. Jedynym plusem są dołączone okulary i niska cena, która może skusić do wydania kilkuset złotych. Ja bym jednak odradzał. Pół roku temu może byłby to i hit, ale teraz...

Wszystkie testy przeprowadzałem na komputerze z procesorem PIII 500 i 128 MB RAM, przy maksymalnych ustawieniach programów.

3D MARK MAX
800x600 — 3728
1024x768 — 2325

3DMARK 2000
800x600 — 1760
1024x768 — 1614

QUAKE III
800x600 — 17,5 fps
1024x768 — 9,7 fps

UNREAL
800 x600 — 11,64 fps
1024x768 — 7,77 fps

QUAKE II
800x600 — 26,8 fps
1024x768 — 15,1 fps

UNREAL TOURNAMENT
800x600 — 27,09 fps
1024x768 — 17,44 fps

TRITANIUM OPEN GL
800x600 — 27,5 fps
1024x768 — 20,9 fps

CENA KARTY: 510 ZŁ Z VAT

NASHEE DOS.TAWTZY

ViewComp 878, DIAMOND VIPER II
Action
Jana Kazimierza 46/54,
Warszawa
Tel (22) 836-62-20/28/39
www.action.com.pl

Maxi Sound Fortissimo, WinFast VR 300, WinFast GeForce256, Guillemot 3D Prophet
GASCO
Ul. Juliusza Lea 210 ,30-133
Kraków
tel (12) 637-00-97
www.gasco.com.pl

PC Twin Turbo
Manta
Ul. Rysy 33, 02-828
Warszawa
tel.(22) 643-54-20 641-84-82

Elsa Erazor X2
Ultramedia
Ul. Chłodna 11, 00-891
Warszawa
tel. 654-61-22 do 24
www.ultramedia .com.pl

RIO PmP300
Cadena
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel.: (0-61)817-30-22
www.cadena.com.pl

Oddaj portfel (najlepiej pełny) dostaniesz t-shirt'a !!!

Magiczny „Czarny Portfel" - potrafi pozbawić Cię całej kasy!!!

Ja nie mogę!!!

Znowu masz za dużo forsy?
Koniecznie musisz coś z nią zrobić!!!
Może zgubić? ...eee... Lepiej kupić za wszystko lody i dostać sr....!!!
Idiota!!!
Też mi pomysł, nie można jakoś normalnie?
A mówi Ci coś „PRENUMERATA RESETU"?
Jak niewystarczy ukochanego cyber magazynu w kiosku, to będziesz mógł sobie pogwizdać dla zabicia nudy (albo pójść na lody).

Zaprenumeruj **Reset**, wyczekuj i wypatruj nosiciela w granatowym mundurku.
Twoje podeszwy wreszcie odpoczną od ciągłego biegania do kiosu,

a cyberniekulturalny magazyn **Reset** sam przyjdzie do Ciebie! (podeszwy zedrze listonosz vel nosiciel)
Myślisz że to wszystko? Ale skucha!!!

Człowieku!!! Roczna prenumerata **Reset CD** zapewni Ci oprócz comiesięcznej przesyłki jeszcze ciepłego magazynu z cybertalerzem, specjalną atrakcję!!!
-Resetyczny T-Shirt „Cudeńko!", lub również
-Resetyczny Magiczny „Czarny Portfel" - pojawiacz/znikacz pieniędzy
Myśl i kombinuj, lody czy...

Tylko do 25.03.2000

Dalajmaty jak mówi Dalajlama
Rispekt Maaan!!!

Resetyczny T-shirt Cuceńko wart każdych pieniędzy!!!

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!
Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.00zł		
Reset CD	7zł		
RAZEM:			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!
Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
RAZEM:			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!
Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.50zł		
Reset CD	7zł		
RAZEM:			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

Zamawiam prenumeratę*

Reset MAGAZYN CYBER NIEKULTURALNY

	6 mies.	12 mies.
	26 zł	50 zł
	49 zł	89 zł**

* Zakreśl odpowiednie jasne pole

Począwszy od numeru:

Zamawiam numery archiwalne

Chcę portfel!
Chcę T-Shirt! rozmiar.....

Zamawiam następujące numery Reset w cenie 2.50 zł /egz., Reset CD w cenie 7 zł /egz.

	cena 1egz.	zamawiana egz.	łączna cena
Reset	2.00zł		
Reset CD	7zł		
RAZEM:			

Wyrażam zgodę na umieszczenie moich danych w informatycznej bazie danych ZPR S.A. ul. Senatorska 13/15 00-075 Warszawa oraz na ich przetwarzanie dla potrzeb marketingowych, zgodnie z ustawą z dn. 29.08.97 o Ochronie Danych Osobowych. Podanie danych osobowych ma charakter dobrowolny i przysługuje prawo wglądu do tych danych, jak również możliwość ich poprawiania.

Podpis

Jeśli masz mniej niż 18 lat, prosimy o podpis rodzica.

prenumerata

Reset Prenumerata półroczna .....26 zł
Prenumerata roczna .....50 zł

Reset CD 6 wydań: .....49 zł
12 wydań: .....89 zł

O zawartości PŁYTY CD czytaj na str. 8.

pismo Reset wraz z CD

Zamówienia na prenumeratę kolejnego numeru przyjmujemy do 15 dnia poprzedniego miesiąca. Jeśli chcesz zaprenumerować numer listopadowy, Twoje zamówienie musi dotrzeć do nas do 15 października, jeśli dotrze po tym terminie, dostaniesz prenumeratę od grudnia. Jeśli chcesz mieć pewność, że Twoje zamowienie dotrze do nas w terminie, potwierdzenie zapłaty wyślij do nas faksem:

(022) 828-55-88.

Kupon prenumeraty należy wypełnić drukowanymi literami. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikłe z błędnego, bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu przez zamawiającego.

Numery archiwalne

Posiadamy numery:

Reset
5,6,7,11,12/97
1,2,6,7,8,10,11,12/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2/2000

2.50zł/egz.

W komplecie z RESET oraz RESET CD nr 1/99 okulary 3D.

Reset CD
2,3,4,5,6,8,9,10/98
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,
11,12/99
1,2/2000

7zł/egz.

Na tylnej stronie kuponu prenumeraty zaznacz, które numery zamawiasz.

Wszelkie informacje o prenumeracie uzyskasz telefonując pod numer:

(0-22) 828 55 81

e-mail: prenumer@reset.com.pl

Jeśli już wypełniłeś kupon prenumeraty, idź do banku albo na pocztę i wpłać wypisaną na kuponie sumę pieniędzy. Teraz wystarczy już spokojnie czekać, aż nowy Reset sam zapuka do Twojej skrzynki.

Przypominamy, że przysłanie do Redakcji nieopłaconego kuponu nie jest równoznaczne z zamówieniem prenumeraty.

Wszelkie pytania i reklamacje dotyczące prenumeraty należy załatwiać dzwoniąc pod numer działu prenumeraty, a nie redakcji.

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla właściciela rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy j.w.

Nazwisko .....
Imię .....
ulica .....
..... (kod) ..... (Miejscowość)
Telefon .....

na rachunek
ZPR S.A.
PBK S.A. V/o Warszawa
11102018-978660-2720-5-53

Datownik .....
Podpis przyjmującego

Opłata zł .....

Cheaty Tryllu zamiast resetu

SWAT 3: Close Quarters Battle

Podczas gry naciśnij **Shift** i **~ (tylda)** aby wyświetlić konsolę. Następnie wklep jeden z poniższych kodów i uaktywnisz odpowiednią funkcję:
swatlord: nieśmiertelna drużyna
biggerpockets: amunicja
doubleshot: ogień ciągły
nc17: więcej krwi
iamleet: wygrywasz bieżącą misję
noshades: nocne misje w świetle dziennym
casual: brak spodni i koszul
johnwoo: spowolnienie gry

Wheel Of Time

Klawiszem ~ włącz konsolę a potem którykolwiek z poniższych kodów
god: nieśmiertelność
allamme: wszystkie czary
ghost: przechodzenie przez ściany
fly: latanie
walk: chodzenie
invisible 1: włączenie niewidzialności
invisible 0: wyłączenie niewidzialności
behindview 1: widok TPP
behindview 0: normalny widok
playersonly: włącza i wyłącza czas
killpawns: zabija wszystkie potwory
killall [klasa]: zabija całą wyszczególnioną klasę
summon [klasa]: wzywa wyspecyfikowaną klasę
switchceoplevel [poziom]: wybiera nowy poziom w trybie cooperative
switchlevel [poziom]: przeskakuje do wybranego poziomu
slomo [0.0-1.0]: ustawia szybkość gry
say [tekst]: wysyła tekst do innych graczy

Rally Championship 2000

Podane w poprzednim numerze kody należy wpisać zamiast nazwiska **czwartego gracza**.

Septerra Core

W czasie gry naciśnij **F12**, wpisz "**imarealweenie**" i znów naciśnij **F12** aby uaktywnić tryb cheatowania. Potem naciśnij po raz kolejny **F12** wpisz dowolny z poniższych kodów i ponownie uderz w **F12** uaktywniając dany cheat:
makethemstopmommie: wrogowie głupieją
hidetext: nie wyświetla mówionego tekstu
enemies: pokazuje ilość punktów przeciwnika
sight: pokazuje linię zasięgu wzroku
spy: informacje o błędach
fps: ilość klatek na sekundę
mapmaker: pokazuje mapę w formacie BMP

W grze są jeszcze dziesiątki innych kodów, tyle że ich działanie zależy od wprowadzenia w odpowiedniej kolejnosci i kombinacji z innymi. Moze tobie uda się odkryc ich znaczenie Oto one:
wtfwwt, bgiob, perception, fallignore, recovery, strength, vitality, addstuff, agility, imaweenie, babylon, observe, vampire, enemies, english, german, dumpgv, siskel, coeffs, isteal, msteal, pemts, psyche, scroll, secall, varset, astat, mheal, rects, rcore, rstat, snorm, sfast, sslow, score, spell, blind, gimme, maxhp, tmtwotfobiwan, level, path, gods, call, core, lall, heal, hdm, hit, run, sdm

Faraon

W czasie naciśnij kombinację **CTRL + ALT + SHIFT + C**, a potem wklep poniższe kody, które zwyczajowo dadzą wynik w postaci tajnych kodów:)
pharaohs tomb: przeskakuje poziom
living large: upgrade wszystkich rezydencji
fury of seth: niszczy wszystkie statki wojskowe

Interstate '82

W czasie rozgrywki naciśnij klawisz **Esc**, wpisz kod i ponownie naciśnij **Esc** aby kod dał jakikolwiek rezultat:
CUDDLE: niezniszczalność dla aktualnego wózka
HUGS: niezniszczalność dla wszystkich zaprzyjaźnionych samochodów
CARESS: pełno amunicji
IMLAME: przeskakuje aktualną misję
KISS: niszczy wszystkie namierzone wozy
LOVE: niszczy wszystkich przeciwników na radarze
SYRUP: zamraża pojazdy kierowane przez komputer
MRFREEZE: zatrzymuje czas
NUKEME: harakiri

Driver

W momencie w którym oglądasz najlepsze wyniki wpisz jedną z niżej znajdujących się kombinacji:
RUSSL: niezniszczalność
NJW280172: szybkie pojazdy
WAC271074: eliminuje policję
ANJW16699: zaczynasz grę jak poszukiwany kierowca
TMR300888: lista płac

Crusaders of Might & Magic

Naciśnij **Enter** i wpisuj:
-embiggenme: tryb boski
-crazyguy: wszystkie czary i mana
-wheah: latanie
-uberload: przeskok do losowych poziomów
-showfps: ilość klatek na sekundę
-calcfps: przeliczanie klatek na sekundę
-debug: wewnątrzgrowe informacje
-boundingbox: pokazuje prostopadłościany wokół obiektów
-3dnowl: włącza obsługę 3DNow!
-cswire: włącza i wyłącza powierzchnię

Test Drive 6

Garść tipsów pomocnych w czasie jazdy:
- w czasie pogoni (jesteś policją) podjeżdżanie z boku i dociskanie do bandy daje największe możliwe zniszczenie — oczywiście ofierze.
- kilka z tras zawiera skróty — przydadzą się aby wyprzedzić konkurencję
- pamiętaj o ulepszaniu swoich opon — jest to tanie i co ważne efektywne
- Impreza nieźle przyspiesza ale zachowuje się jak żółw na wyższych biegach
- naciśnięcie **Spacji** i delikatnie skręcanie na prawo i lewo pozwala bezpiecznie przejść przez ciasne zakręty

Tzar (Demo)

Naciśnij **ENTER** pojawiło się okno dialogowe, a potem wpisz cheat i naciśnij ponownie **ENTER**:
hmprettypleasewithsugarontop: uaktywnia tryb cheatowanie
hmgod: tryb boski dla aktualnej jednostki
hmnotech: wszystkie technologie
hmbuildozer: natychmiastowa budowa danej struktury
hmpetleva: 10000 każdego surowca
hmreveal: odsłania mapę
hmnofog: wyłącza mgle wojenną

Toy Story 2

Nieśmiertelność: na początku naciśnij **SHIFT** i **CTRL**. Powinien się pojawić prostokąt w lewym górnym rogu. Teraz pisz "**Buzz's laser**" i jesteś nieśmiertelny
Dodatkowe życie: Na poziomie Andy's House wejdź do garażu i obróć się w lewo jak tylko przekroczysz psie drzwi. Teraz musisz się wspiąć na pudełko a potem na półkę z piłami. Powinieneś zobaczyć kubek na kawę, wejdź na niego a potem patrząc do góry powinieneś zobaczyć długi, cienki patyk. Podskocz i złap się go. Przytrzymują go cienkie struny. Wejdź na środkową i masz dodatkowe zycie
Zielony laser: Pozwala ona zabijać jednym strzałem. Możesz go znaleźć w:
- Andy's House — wejdź do garażu, wejdź na ciężarówkę, na jej szczycie znajduje się laser
- Andy's Neighborhood — znajdź drogę do miejsca z popsutym samochodem. Laser znajduje się na wprost po prawej

PIRAMIDE NIEDROGO WYNAJME ALBO ZAMIENIĘ NA DWIE MNIEJSZE...

FARAON

Xanoos

Wiem — z recenzji gry FARAON z ubiegłego miesiąca dowiedzieliście się mniej, niż byście chcieli. Co się odwlecze jednak, to z Nilem nie odpłynie, dlatego tym razem macie dodatkowe trzy strony na jej temat. Dopowiemy sobie kilka rzeczy i przyjrzymy się, jak wybudować i utrzymać miasto, z którego nawet bogowie będą dumni.

CIERPLIWEGO NA STANOWISKO FARAONA ZATRUDNIĘ

Najpierw — kilka ogólnych rzeczy na temat FARAONA. Jest to gra pomykająca na silniku CAESARA III i podobna do niego w ogólnych założeniach rozgrywki, realizacji i niektórych szczegółach.

Od razu widać, że nie zmieniony pozostał szkielet interfejsu, dodano tylko nowe ikonki i kolory. Dzięki temu jest on nadal bardzo wygodny i intuicyjny. W ten sam sposób dostajemy się do opcji programu, menu doradców, help'a i innych elementów. Co za tym wszystkim idzie — równie łatwe jest budowanie i zarządzanie miastem, w przypadku FARAONA jeszcze bardziej dopracowane i rozwinięte.

Nie zmieniona pozostała ogólna zasada rozgrywki — twoim zadaniem jest wybudowanie infrastruktury miasta i wszelkich budynków nie-mieszkalnych oraz wyznaczenie działek pod domostwa. Liczba mieszkańców, przybywających i odchodzących często bardzo gwałtownie, zależy od tego, jak zaplanowane jest miasto, jakimi dysponuje zapasami jedzenia, towarów i ile jest w nim miejsc pracy. Rozgrywka skupia się na tworzeniu tychże miejsc pracy i dbaniu o mieszkańców — zapewnianiu im jedzenia, rozrywki, przeżyć religijnych, bezpieczeństwa, zdrowia i wszelakich dóbr doczesnych. Jeżeli wszystko jest w należytym porządku, obywatele sami, spontanicznie ulepszają swe domostwa — od prymitywnych szałasów do imponujących pałacyków.

DOBRE OSIEDLE. WPŁYW NA TO NA PEWNO MAJĄ OZDOBY — MOZAIKA NA ULICACH, POSĄGI I OGRODY W ŚRODKU, ROZRYWKA I ŚWIĄTYNIE DOOKOŁA.

Największą różnicą w stosunku do trzeciego CEZARA jest jednak funkcjonowanie rolnictwa opartego w dużej części na corocznych, okresowych wylewach Nilu.

BUDOWANIE

Są dwie drogi rozwoju miasta — wizjonerska i stopniowa. W przypadku pierwszej wszelkie budynki stawiasz od razu, na odpowiednio położonej sieci dróg. Rozplanowujesz swoje miasto z rozmachem, budując wszystko od razu. Dziwnie to wygląda — są świątynie, bazary, szkoły i warsztaty, a ludzi nie widać. Dopiero, gdy wybudujesz już wszystko, co potrzeba, wyznaczasz działki mieszkalne i obserwujesz dzikie tłumy imigrantów, grzejące do widmowego miasta.

Druga droga jest inna — najpierw stawiasz budynki podstawowe i zapewniasz ludziom jedzenie. Potem, w trakcie gry, dobudowujesz to, co potrzebne jest do rozwoju domów — świątynie, apteki, rozrywkę, biblioteki itp. Sposób ten nie wygląda tak efektownie, ale jest mniej ryzykowny i ma swoje plusy.

Zanim jednak cokolwiek wybudujesz, powinieneś dokładnie poznać teren misji. Właściwe ulokowanie miasta to połowa sukcesu. Zwróć uwagę na pokłady złota — są błogosławieństwem i źródłem nieustającego strumienia gotówki. Infrastruktura powinna byc podporządkowana wydobyciu tego kruszcu. Jeżeli jednak złota nie ma — trudno. Będziesz musiał zarabiać pieniądze na eksporcie i podatkach.

Wybadaj też, skąd przychodzą imigranci — ich droga do miasta powinna być jak najkrótsza, z miasta — jak najdłuższa.

Zanim postawisz farmy pomyśl, jak będzie biegł kanał irygacyjny — zabiera on wszak też trosz-

STAWIAMY NOWE OSIEDLE. JEST JEGO ZARYS, UJĘCIA WODY, DWA BAZARY, MAGAZYN, SPICHLERZ.

DOSZŁY OZDOBY W ŚRODKU, DOKI Z MAGAZYNEM I TROCHĘ INFRASTRUKTURY — POLICJA, ARCHITEKCI I STRAŻ POŻARNA.

KĄCIK ROZRYWKOWO-PAŁACOWO-ZDROWOTNY.

Typowo użytkowa osada wydobywczo-robotnicza. Kilka kopalni, magazynów, warsztaty wyrabiające broń, sporo jedzenia w magazynie. Główne miasto jest gdzie indziej.

kę miejsca, które trzeba uwzględnić.

Podobnie jak w serii CAESAR, najważniejszym czynnikiem wpływającym na układ budynków w mieście jest ich wpływ na otoczenie — pozytywny i negatywny. Wiedza, jakie budynki jak oddziaływają na mieszkańców wynika z doświadczenia i obserwacji rozwoju domostw, poniżej podam jednak kilka ogólnych zasad. Więcej informacji — na obrazkach obok.

Zasada podstawowa — trzymaj przemysł, magazyny i handel z dala od osiedli mieszkalnych. Oczywiście kopalń, bazarów, spichlerzy i doków nie możesz stawiać na zupełnym odludziu, bo nie dotrą do nich pracownicy z miasta, ale przynajmniej kilka "kwadratów" przerwy by się przydało.

Stosunkowo blisko domów może stać bazar (nawet powinien). Trochę dalej spichlerz na żywność i magazyn na towary. Z farmami raczej nie ma problemu. Najgorszy jest przemysł wydobywczy i rzemiosło. Kopalnie potrafią negatywnie "działać" nawet na kilkanaście kwadratów wokół siebie! Podobnie jest z wydobyciem glinki i innych surowców. Nie powinieneś blisko domów stawiać także browaru, kowala wyrabiającego uzbrojenie czy warsztatu wypalającego naczynia gliniane Zły wpływ mają także doki

Są też i budynki mające dobry wpływ na otoczenie — przede wszystkim świątynie, pałac, elementy rozrywkowe (poza karczmą), posągi (im większy, tym lepszy) i parki. Dwóch ostatnich elementów nie żałuj, szczególnie pośrodku obszaru mieszkalnego. Pamiętaj o budynkach odpowiadających za zdrowie i higienę (muszą stać blisko domów).

Staraj się nie obudowywać skrzyżowań ze wszystkich stron — część elementów rozrywkowych potrzebuje charakterystycznych "krzyżówek" dróg. Jedno skrzyżowanie pozostaw w miarę odblokowane — obok pierwszego terenu mieszkalnego, choćby nie wiem jak dużego, w końcu stanie inna dzielnica. Poszczególne osiedla nie powinny przylegać do siebie bezpośrednio i każde z nich powinno być w miarę samowystarczalne. Oznacza to, że powinno mieć swoje bazary, wodę i wszystkie inne dobrodziejstwa. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy dzielnice są wielkie — będzie mieszkać w nich wystarczająca liczba obywateli, by zapełnić nowe miejsca pracy.

Dość upierdliwe jest budowanie piramid i to tych wielkich. Trwa to czasami i kilka godzin czasu rzeczywistego, poza tym angażuje wielu robotników. Dlatego też, by "mury pięły się do góry" bez przeszkód, powinieneś utrzymywać bezrobocie na poziomie 5-10 proc., pamiętać o wybudowaniu obozów pracy i odpowiednich gildii oraz postawić kilka magazynów przyjmujących tylko odpowiedni materiał budowlany. Wszystko to powinno stanąć blisko placu budowy, lecz z dala od budynków.

Pamiętaj, że w trakcie żniw część robotników odejdzie pracować na farmy, więc powinieneś mieć ich spory zapas.

Uważaj na dzikie zwierzęta — szczególnie hipopotamy, hieny i lwy. Gdy postawisz miasto na ich terenach łowieckich albo pastwiskach, będą łazić ci po ulicach, mordować mieszkańców i blokować ruch. Głupio do walki z hipciem posyłać legion wojska albo flotę wojenną, więc w niebezpiecznych punktach stawiaj wieże lub mur obronny.

ROLNICTWO I PRZEMYSŁ

Spichlerze i magazyny buduj pomiędzy farmami oraz miejscami, z których przychodzą dobra (kopalnie, doki, warsztaty), a bazarami i osiedlami mieszkalnymi. Dbaj, aby przekupki z bazarów nie musiały chodzić daleko po dostawy.

Osada rybacka. Niezbyt imponująca, ale ma doki, okręty wojenne, rybaków i prom

Warto polować i łowić ryby — to całoroczne, niezależne od Nilu dostawy jedzenia. Wszystkie farmy powinny być nawadniane. Im ciemniejszy kolor trawy albo ziemi uprawnej, tym lepiej jest ona nawodniona i żyzna — farmy buduj tu w pierwszej kolejności.

Są i nawodnione farmy

Jeszcze tylko blokada drogi i wyznaczamy działki mieszkalne. Zaraz się zacznie!

Jeżeli musisz coś sprowadzać, niech będą to podstawowe surowce. Są tańsze, twoi ludzie dostaną pracę w warsztatach, a na sprzedaży gotowych produktów więcej zarobisz. Nie żałuj pieniędzy na otwieranie szlaków handlowych.

Powinieneś mieć więcej warsztatów rzemieślniczych niż miejsc, z których pozyski-

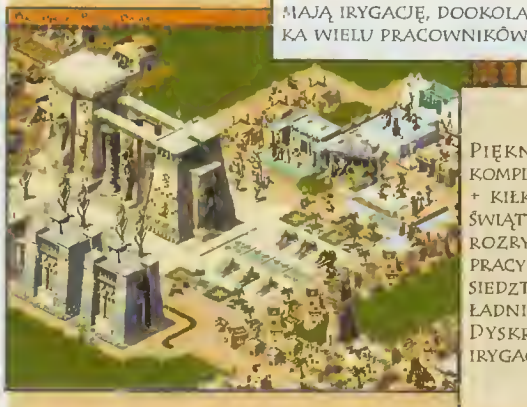
Widać, że pani z bazaru chodzi tylko jedną stroną tego osiedla. Z drugiej do rozwoju domostw brakuje piwa

Gorzej nie mogli zamieszkać — pomiędzy kopalniami a koszarami z wojskiem. Tu nic lepszego, niż te szałasy, nie powstanie. Typowo robotnicze domki.

Wydobycie idzie pełną parą — z kamieni budujemy piramidę, a trochę idzie na eksport. Obok — zapyziałe szałasy dla "roboli" z kopalń — rzecz użytkowa, a nie ozdobna.

Budujemy piramidę! Jest wszystko — obozy pracy, zapas kamieni w magazynach, pracownicy

Pola uprawne w środku wielkiego miasta! Wszystkie farmy mają irygację, dookoła mieszka wielu pracowników



Piękny widok — kompleks świątynny + kilka mniejszych świątyń. Obok dużo rozrywki i obozy pracy — domki z sąsiedztwa niedługo ładnie się rozwiną. Dyskretny kanał irygacyjny

Niech się mury pną do góry! Tylko dlaczego tak długo..

kańców powinno mieć 3-5 świątyń na każdego boga, w tym kompleks świątynny dla boga wybranego. Kompleksy świątynne mają cenne dodatki, dające wymierne korzyści — np. powodują lepsze zbiory lub zwiększają zadowolenie ludzi.

wane są surowce (np. więcej Garncarzy niż Glinianek) — wydobywanie idzie szybciej, niż produkcja.

Nadwyżki sprzedawaj. Zostaw np. tyle garnków, by starczyło na potrzeby miasta (wymaga to dłuższej obserwacji), resztę przehandluj. Po co ma leżeć w magazynie?

RELIGIA

Tu sprawa jest prosta — buduj dużo świątyń i często (co 2-3 miesiące) rób festiwale na placu. Miasto o populacji 3 tys. mieszkańców powinno mieć 3-5 świątyń na każdego boga, w tym kompleks świątynny dla boga wybranego. Kompleksy świątynne mają cenne dodatki, dające wymierne korzyści — np. powodują lepsze zbiory lub zwiększają zadowolenie ludzi.

Religia odgrywa ogromną rolę w FARAONIE. Gniew boży może doprowadzić do upadku całą metropolię, a błogosławieństwa mogą wioseczkę uczynić miastem. Bóstw raczej nie zaniedbuj — a szczególnie Ozyrysa, odpowiedzialnego m.in. za wylewy Nilu. Bast też jest opłacalnym obiektem uwielbienia — posiada doskonałe błogosławieństwa. Jeżeli dużo handlujesz z innymi miastami — zadbaj o Ra.

Nie buduj placu festiwalowego w centrum! Ma bardzo negatywny wpływ. Daruj sobie duże festiwale, te z piwem, rób po prostu częściej festiwale średnie.

WOJSKO

Zanim wybudujesz fort lub flotę wojenną, bądź pewien, czy w ogóle w danym scenariuszu pojawią się wrogowie. Jeżeli mają zaatakować na 100 proc., musisz jeszcze wiedzieć, jak to zrobią — wyślą flotę czy oddziały lądowe. Bez tej wiedzy rozbudowywanie armii nie ma sensu. Niestety, najczęściej okazuje się to już w czasie trwania misji, więc gdy zapowiedzianą masz agresję, jak najczęściej rób save'y pod różnymi nazwami.

Sama walka nie jest specjalnie skomplikowana, lecz szyk i ustawienie poszczególnych formacji mają spore znaczenie. Okrętom po prostu wskazujesz wrogie jednostki i oglądasz niebrzydką bitwę.

Nie wahaj się otaczać swoje miasto murem z poutykanymi często wieżami obronnymi. Jeżeli tylko stać cię na to, buduj fortyfikacje daleko od miasta, lecz na drodze wrogich wojsk (musisz wiedzieć, skąd wyjdą!). Przeciwnicy, zanim zaatakują, pojawiają się w jednym punkcie mapy — jeżeli dobrze go obstawisz murem i wieżami, zginą, zanim ruszą do boju.

RÓŻNOŚCI

I dwie sprawy na koniec. Nie zawsze uda ci się wypełnić często abstrakcyjne żądania faraona. Każde nie wykonane zlecenie obniża twój wskaźnik "Królestwo". Cóż tu począć? Wyznacz sobie rozsądną pensję i pod koniec misji zasyp władcę prezentami. Efekt w postaci wzrostu wskaźnika jest natychmiastowy.

Przestępczość wynika nie tylko z braku policjantów, ale głównie z niewielkiego przywiązania do miasta. Wpływ ma na to bezrobocie, wysokie podatki i ogólne niezadowolenie z życia twoich obywateli. Dbaj o nich, to nie będą kradli.

GK3

abriel night

Bamse

DZIEŃ 2 - 17:00

Znów sterujesz Grace. Wyjdź na korytarz i zabierz z tacy szklankę. Porozmawiaj z recepcjonistką, a potem ze wszystkimi postaciami siedzącymi w jadalni. Udaj się do muzeum i zabierz przyklejoną do drzwi wejściowych kopertę z Le Serpent Rouge. Ten dokument to jedna wielka, składająca się z 13 części, zagadka, którą Grace musi rozwiązać przy wydatnej pomocy Sidneya. Zdejmij odcisk palca z koperty, „przemyśl" dwa pierwsze akapity układanki i przejdź do kościoła. Weź broszurę, przeczytaj ją, rozejrzyj się po kościele i odszukaj księdza.

Wypytaj go o obraz. Udzieli wykrętnej odpowiedzi, więc „przemyśl" portret, szachownicę i wróć do kościoła. Podejdź do statuetki stojącej na prawo od drzwi wejściowych, obejrzyj ją i klikaj na aniołach w następującej kolejności: dolny, prawy, górny, lewy, dolny, tak, aby utworzyć czworokąt. Wróć do hotelu i odpal komputer.

Zeskanuj odciski z koperty, Montreaux oraz symbole z jego szafy. Zauważ, że odcisk z koperty nie należy do nikogo, kto bezwiednie dostarczył już swoje linie papilarne do biblioteki Sidneya (Suspects/Match Analysis). W sekcji analiz przetestuj symbole z szafy Montreaux, a potem wyszukaj informacje na temat RA (opcja Search). Wróć do funkcji analizowania i otwórz plik mapy. Uruchom analizę pliku (Start analysis), a potem zaznacz na mapie 2 punkty (Map/Enter points): Chateau de Blanchefort i Kościół Św. Marii Magdaleny. Gdy przeanalizujesz to, co narysowałeś, Sidney wykreśli linię, która jest rozwiązaniem pierwszej części zagadki

Przeanalizuj pierwszy dokument pani Howard. Idąc za sugestiami Sidneya wykonaj najpierw Graphic/View Geometry, a następnie Text/Extract Anomalies, wybierając język francuski. Przeanalizuj również drugi dokument, a potem wykonaj View Geometry i Analyze Text (z francuskim). Grace zapisze tłumaczenie na kartce, którą schowa do kieszeni. Teraz wybierz Graphic/Rotate Shape. Zaznacz na mapie cztery kościoły: w R-I-C, St. James et le Bezu, Bugarach i Coustassa i każ Sidneyowi przeanalizować

ich lokalizację. Z trzech figur (Graphics/Use Shape) wybierz okrąg i tak go przesuń i powiększ, aby wszystkie cztery punkty znalazły się na nim. Kartka z koordynatami jego środka powinna pojawić się w kieszeni Grace

Aby odpocząć chwilę udaj się na spacer po hotelu. Ujrzysz Gabriela Mose'a i Madeline wybierających się do baru oraz Emilio pijącego z Buchellim. Zwróć uwagę na kształty szklanek. W jadalni porozmawiaj z paniami i wróć do komputera. Wyszukaj informacje na tematy QUATERNITY, ST MICHAEL i PITAGORAS. Prześledź koniecznie wszystkie linki. Do mapy dodaj kształt kwadratu i opisz go na okręgu. „Przemyśl" zapis o niebieskich jabłkach z jednego z dokumentów pani Howard (po francusku „pommes bleu", czyli wyrażenie, które powtarzała starucha w winiarni). Zaznacz na mapie Chateau de Serres i punkt przecięcia południka z okręgiem. Po przeanalizowaniu Sidney połączy je linią. Przekręć kwadrat tak, aby jeden z jego boków pokrył się z tą linią.

Zejdź do hallu i spróbuj zdjąć odciski palców ze szklanki Emilio - o dziwo będzie czysta, podobnie jak wcześniej obrazek w jego pokoju. Wróć do komputera i „przemyśl" akapit o Bliźniętach i Raku z LSR, a potem wyszukaj informacje na tematy: ASMODEUS, CHESSBOARD i DUALITY, śledząc wszystkie linki. Wróć do mapy i podziel kwadrat jak szachownicę (Map/Draw Grid/Fill Shape/8 x 8). Na koniec dnia czeka cię kolacja z Wilkesem, po której dowiesz się, że pod doliną R-I-C znajdują się rozległe jaskinie.

DZIEŃ 3 - 2:00

Znów wcielasz się w Gabriela. Jedź do Blanchefort i podejdź do okna domku Larry'ego. Śledź go i wykop książkę, którą schowa. Zdejmij odcisk palca, wróć do skutera i spróbuj pojechać za czarnym samochodem, który przemknie obok. Pościg zakończy się fiaskiem, więc jeszcze tylko nastrasz Mose'a, kopiącego w L'Homme Mort i wracaj do łóżka.

DZIEŃ 3 - 7:00

Ponownie sterujesz Grace. Przejrzyj manuskrypt, zabierz kluczyki do skutera i wyjdź na korytarz. Przyłóż szklankę do drzwi Mosely'a i wejdź do środka używając klucza, który dał ci poprzedniego dnia. Spod sterty ubrań wyciągnij urządzenie naprowadzające, „przemyśl" je i zejdź do jadalni na pogawędkę z paniami. W muzeum kup pocztówki przedstawiające obrazy „Les Bergeres d'Arcadie", „The Temptation of St. Anthony" i „St. Anthony and St. Paul". Zapytaj panią Girard o kopertę, odwiedź księdza w Tour Magdala i zabierz tornetkę ze skutera Eselle. Pojedź do L'Ermitage i zabierz z jaskini notatkę. Wyjdź na powietrze i wyjmij urządzenie naprowadzające (użyj go na sobie). Odszukaj środek okręgu (współrzędne masz zapisane na kartce). Spróbuj rozkopać miejsce oznaczone iksem. Obejrzyj i „przemyśl" tabliczkę przed jaskinią, brzeg skał i porównaj go z obrazem „St. Antohny and St. Paul". Są identyczne. Kliknij jeszcze raz na skale i wybierz kciuk skierowany do góry.

Wróć do komputera i odszukaj informacje na tematy SOLOMON i SHEPHERDS, a potem zeskanuj trzy pocztówki. Obraz Poussina poddaj analizie. Wykonaj Graphic/Zoom&Clarify, potwierdź zachowanie frazy 'et in arcadia', a potem wykonaj Graphic/View Geometry. Powinien ukazać się sześciokąt. Przeanalizuj pozostałe pocztówki. W „Temptation of St. Anthony" Sidney nic nie znajdzie, ale za to w drugiej... Wykonaj View Geometry i Zoom & Clarify i potwierdź zapisanie frazy. Przeczytaj akapit Leo z LSR i zaznacz na mapie dwa kolejne punkty: w środku okręgu i przy Poussin's Tomb. Rozpocznij analizę i zrób sobie przerwę na rozmowę z Mosely'm i Buchellim na parterze i z Madeline w L'Homme Mort. Wracając do hotelu jeszcze raz zaczep Mose'a.

Przeczytaj akapit Virgo i wyszukaj informacje o ST. VINCENT, TEMPLE OF SOLOMON i koniecznie kliknij na linku TEMPLE DIAGRAM. Na mapie zaznacz punktami wierzchołki prostokąta B x 2 przechodzącego pionowo dokładnie przez środek kwadratu. Po przeanalizowaniu Sidney powinien narysować prostokąt identyczny z tym, który na swojej mapce zaznaczył Wilkes. Przeczytaj akapit Vibra, poszukaj informacji o SOUL i HEXAGRAM, a potem dodaj na mapie kształt szesciokąta. Wpisz go w okrąg i tak obróć, aby jeden z wierzchołków znalazł się w punkcie, gdzie już trzy linie się przecinają.

DZIEŃ 3 - 10:00

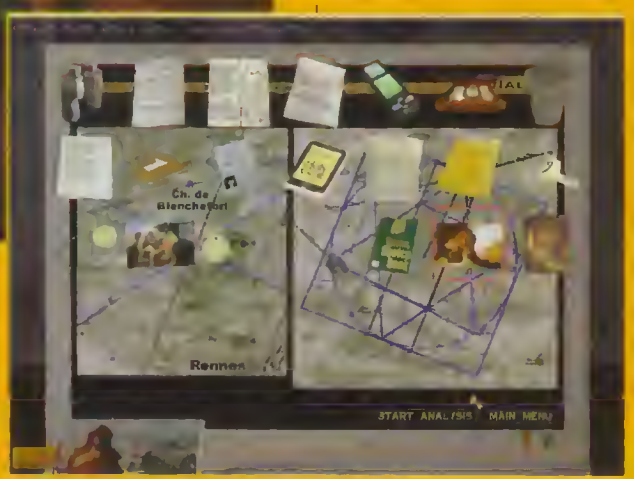
Znów sterujesz Gabrielem. Wyjdź na korytarz i zauważ, że Roxanne martwi się o Wilkesa. Porozmawiaj z nią i poproś, by wpuściła cię do jego pokoju. Rozejrzyj się, a potem pogadaj z Mose'm, Jeanem i jedź do L'Homme Mort. Znajdziesz tu najpierw ślady stóp, a potem tego, kto je zostawił - Wilkesa, a właściwie jego trupa. Obejrzyj i „przemyśl" wszystko, co tu znajdziesz: kałużę krwi, ślady kolan obok niej, samego trupa i list, który przy nim znajdziesz. Pojedź w miejsce, w którym bywają papużki nierozłączki, pogadaj z nimi, a potem z Emilio w Poussin's Tomb. Wracając do pokoju hotelowego natkniesz się na Mose'a, dziwnie spieszno wychodzącego z twojego pokoju. Wgraj odcisk Larry'ego do komputera i pojedź w odwiedziny do jego właściciela. Po rozmowie wróć do hotelu i spróbuj otworzyć drzwi do swojego pokoju. Madeline wyjdzie od Mose'a, wyraźnie coś niosąc. Zauważ, ze Buchelli bacznie ją obserwuje. Porozmawiaj z Grace. Po chwili pod hotel podjedzie

limuzyna księcia, a ty zauważysz, że manuskrypt Larry'ego zniknął.

DZIEŃ 3 - 12:00

Ponownie wcielasz się w Grace. Na korytarzu zauważysz Vitorio przenoszącego coś z pokoju Madeline do siebie. Włącz komputer i odbierz pocztę, w której znajdziesz plan Świątyni Salomona. Przednia ćwiartka to Święta Świętość, środek (dwie ćwiartki) to sanktuarium, a reszta to tzw. ganek. Na swojej mapie odmaluj teraz ten podział, zaznaczając punktami rogi sanktuarium. Kaz Sidneyowi wykonać analizę i ściany działowe będą gotowe. Postaw jeszcze kropkę pośrodku Świętej Świętości (przy Pech Cardou), a kartka z jego współrzędnymi automatycznie znajdzie się w twojej kieszeni. Wychodząc zajrzyj jeszcze do damulek w jadalni, a potem jedź do północno-wschodniego wierzchołka sześciokąta. Spróbuj skorzystać z urządzenia naprowadzającego i zdejmij z płotu notatkę. Pojedź do drugiego wierzchołka sześciokąta i tam wyjmij urządzenie naprowadzające. Przy jego pomocy dojdziesz do kupy głazów, obok których znajdziesz czerwoną chustę Wilkesa. Jeśli dobrze spojrzysz między kamienie, dostrzeżesz, że za nimi jest wejście do jaskini. Odgrzeb je łopatą i zabierz kolejną notatkę. Pojedź do baru w Rennes-le-Bains pogadać z Gabrielem.

Udaj się do Mount Cardou (the Site) i przy pomocy przyrządu Mose'a odszukaj środek Świętej Świętości. Rozgrzeb to miejsce łopatą i zabierz kolejną notatkę. Przejdź na wzgórze Blanchefort i korzystając z lornetki odszukaj Buchelli'ego, zakopującego manuskrypt Larry'ego. Odzyskaj go i zdejmij zeń trzy odciski palców. Porozmawiaj z panią Howard i Estelle w „ich" miejscu, a potem z Madeline w Tour Magdala. W hotelowej recepcji natkniesz się na księcia Jakuba i Emilio. Zagadnij obydwu, a potem wracaj do komputera. Odszukaj dane na tematy MAGI, BLOODLINE i OSIRIS, a potem wgraj nowe odciski palców. Porównując je z bazą danych dowiesz się, że manuskrypt trzymali Mosely, Madeline i Buchelli.



Wgraj do komputera napis SUM. W opcji tłumaczeń otwórz plik arcad_txt i spróbuj przełożyć tekst z łaciny na angielski. Ponieważ jest to zdanie niekompletne, dopisz SUM. Teraz Sidney przetłumaczy całe zdanie, które musisz następnie poddać analizie i obróbce anagramowej Text/Anagram Parser. Rzuć okiem na obrazek „Les Bergeres d'Arcadie", a potem wybierz ze spisu następujące słowa: Arcam (Tomb), Tango (I touch) i Dei (God). Sidney sam dopisze lesu i dziesiąta część LSR będzie rozwiązana.

Akapit Sagittarius mówi o czerwonym wężu. Zauważ, jak wygląda wąż z okładki LSR i stawiając na mapie punkty spróbuj go odtworzyć (jeden punkt zaznacz przy Chateau de Serres, a drugi Peyrolles). Sidney powinien narysować całego węża. Zejdź do jadalni, bo Gabriel, w którego za chwilę się wcielisz, zwołał walne zgromadzenie.

DZIEŃ 3 - 15:00

Wymień kolejno tych, którzy ukradli manuskrypt: Mosely, Madeline i Buchelli (który go zakopał), aby rzucić nieco światła na postępowanie niektórych osób. W pokoju porozmawiaj z Grace, a potem odwiedź księcia w Villa Bethania i księdza w Tour Magdala. Pojedź tam, gdzie kopie Estelle i porozmawiaj z nią. Zdejmij z butelki, leżącej w koszyku skutera, jej odcisk palca i wróć do hotelu wprowadzić go do komputera. Pora złożyć jeszcze jedną wizytę w winnicy. Przejdź przez bramę, zadaj kilka pytań panu Montreaux, a po wiele wyjaśniającej scenie w piwnicy schowaj się w garażu. Rzuć okiem na pełen nietoperzy sufit, aby po chwili stanąć oko w oko z osłkami, którzy porwali dziecko.

DZIEŃ 3 - 18:00

Jako Grace odbierz pocztę w komputerze, a potem jeszcze raz sprawdź, do kogo mógł należeć odcisk palca z koperty przyczepionej do drzwi muzeum. To Estelle Stiles. Porozmawiaj ze wszystkimi siedzącymi w recepcji i jadalni. Zażądaj od Estelle wyjaśnień. Koniec końców dostaniesz fotografię pewnego artefaktu. Udaj się za Emilio na cmentarz i chowając się za grobem podsłuchaj jego rozmowę z Mesmi'm. Chyba czas na poważną rozmowę z Emilio. Najlepiej w jego pokoju.

DZIEŃ 3 - 21:00

Pora na wielki finał. W towarzystwie Mesmi'ego i Mose'a jako Gabriel wyruszysz do Świątyni Salomona. Jest jedna podstawowa zasada: wszystkiemu uważnie się przyglądaj, „myśl" o tym i zawsze pytaj przez radio o radę Grace. Pierwsza zagadka to szachownica. Musisz poruszać się ruchami szachowego skoczka, skoczyć po razie na każdy miecz (nie dotykając pól z czaszkami) i na końcu wylądować przed czwartymi drzwiami od prawej. W drugiej sali wskocz na huśtającą się gilotynę i zeskocz z niej na wąski, a wysoki cokół wystający z podłogi. Połóż na wadze symbol nieskończoności, jajko i owoc.

W następnej komnacie, cały czas konferując z Grace, weź i załóż skórzaną rękawicę i wyjmij kamień z płonącej miski. Połóż go na dłoni diabła. We wnęce, która zostanie oświetlona, stań przed każdym z luster i przekręć dźwignię w lewo. W przedostatniej wnęce wciśnij symbol yin/yang i przejdź do następnej komnaty. Nad przepaścią przejdziesz skacząc po znikających kafelkach. Bestię, obudzoną przez Montreaux, załatwisz trzema ruchami: wskocz na grób, ogłusz przeciwnika talizmanem i poderżnij gardło. A teraz siądź wygodnie i obejrzyj jedno z najbardziej niesamowitych zakończeń w historii gier..

SKRZYNKA pornografologiczna

Muszę przyznać, ze jeszcze nigdy nie napisałam listu do żadnego czasopisma, lecz list Łukasza i Mateusza zmusił mnie do tego. Po prostu zmusił. Przyprawił o wzrost ciśnienia krwi i aż wstałam z wrażenia, a raczej z oburzenia. Jak można było zorientować się po formach czasowników;), jestem przedstawicielką płci pięknej. Nie popieram feminizmu, aczkolwiek gdy słyszę, kiedy jakieś istoty płci odmiennej mówią o dziewczynach "laski", robi mi się niedobrze. A te ich "dupcie"? To już lekka przesada. Faktycznie, dziewczyny powinny dbać o swój wygląd i nie dopuścić do tego, by móc zaplatać warkocze z włosów pod pachami, ale... Ale mimo wszystko list chłopców mnie zdenerwował. Mowie nie o dziewczynach w ten sposób jest, moim i nie tylko moim zdaniem, poniżające. A poza tym chciałabym zauważyć, że dziewczyny to nie tylko ciało! Chłopcy, opanujcie się! Może to i normalne, że oblizujecie się na widok ładnych dziewczyn, lecz niech to nie prowadzi do utraty szacunku dla nich. Bo czy w określeniu "laska", "panienka" czy "dupcia" jest choć krzta szacunku? Nie wydaje mi się. Zatem, podsumowując, dziewczyna, kobieta to nie tylko biust i nogi, ale też wnętrze, dusza... Pamiętajcie o tym. Mam nadzieję, że panowie;) z Red_Akcji się ze mną zgadzają:).

Sleepless

A jakże by inaczej, droga koleżanko, wszak w Red_Akcji sami gentelmani pracują. Dowodem na to może być choćby fakt, że nawet listy od płci pięknej na sam przód skrzynki przepuszczają.

Hammer! Ty szczypiorku i szczeżujo jedna! Toż to twoje lenistwo widać już, gdy przyglądniemy się przez lupę literce 't' w nazwie waszego brukowca! Nie chce ci się samemu na listy odpowiadać, tylko zaciągasz niewolników — nas biednych czytelników, bezwiednie uzależnionych od tego radioaktywnego papieru! Jeśli się w porę nie opamiętasz spotka cię sroga kara! Wszyscy czytelnicy (niewolnicy) połączymy nasze przepalone umysły i ześlemy na waszą zapluskwioną i nie zderatyzowaną Red_Akcję 7 plag (warszawskich).

Znakiem rozpoczynającym Apokalipsę będzie Bamse grający w Quake 3! Potem w środku nocy ze spokojnego snu obudzi się RooS. włączy swego zardzewiałego kompa i zagra w Hokus Pokus Różowa Pantera, wskutek czego przemaluje swój pokój na oczywisty kolor. Kolejnym znakiem będzie come back płooskwy milenijnej wgryzającej się w przewody Red_Akcyjnych komputerów co spowoduje ogólną panikę i wybuch sprzętów na których 'testowane' były gry z oceną poniżej 5. Ator włączy Tomb Raidera 4, a premiera Diablo 2 zostanie przesunięta na II kwartał 2005 roku. Przedostatnią katastrofą będzie zmniejszenie nakładu waszego pisemka do ilości członków Red_Akcji, co poprowadzi do kończącego apokalipsę upadku Resetu z 13 piętra mieszczącego się na parterze mieszkania Kroogera.

Jedynym ratunkiem dla was jest szlachetna pomoc, która powinna zostać udzielona RooS'owi w przemalowywaniu jego pokoju na bardziej odpowiedni kolor. Ostatecznie możecie powrócić do starej formy Skrzynki (czyt. Hammer, nieponiu masz odpisywać sam na listy!)

Wierna i kochająca nE_MEZIS

P.S. W przemalowywaniu pokoju chętnie pomogę.

Po przemyśleniu twej prepozycji i po kilkugodzinnej zakrapianej napojami skocznymi naradzie zdecydowaliśmy się nie wracać do starych zasad Skrzynki, ale ostatecznie po głośnych sprzeciwach RooS'a, przemalujemy pokój zainteresowanego na żółto (ewentualnie mogą być słoneczka na zielonym tle).

Od Hammera — droga nE_MEZIS zobacz sama, jak ja mogę wracać do starej formuły, kiedy sama takie fadne odpowiedzi przysyłasz. I jeszcze takie zdjęcia. Niecenzuralne — takie jak lubimy najbardziej.

Chciałbym przedstawić na przykładzie kolegi oddziaływanie gier komputerowych na ludzi. Otóż do klasy ze mną chodzi qjon, który poza uczeniem się chyba tylko śpi i je. Ma dobry sprzęt, ale raczej rzadko włącza komputer (pewnie woli się uczyć). Ostatnio namówiłem go, by załadował Tomb Raider 3 (pożyczyłem mu) i od tamtego czasu na granie poświęca cały swój wolny czas, przestał się uczyć, mniej je, a do szkoły zwykle się spóźnia, bo ma nieprzespaną noc. Na koniec semestru zamiast bdb i db ma tylko jedną piątkę i dwa dop. Teraz przeszedł już całego Raidera i pyta się o TR 4. W ferie chyba nie miał życia przez rodziców, i pomyśleć, że to wszystko przeze mnie. Nauczyłem się jednego, nie pokazuj prymusom dobrych gier, bo zobaczą, że są na świecie lepsze rzeczy od uczenia.

Martin Pająk

No to fadny z ciebie kolega! Nie ujdzie ci to na sucho. Hej, hej — rodzice zdemoralizowanego prymusa!! Znaleźliśmy winowajcę.

Mieliście świetny pomysł z tą LINIJKĄ, czekamy na piórnik i pojemnik na śniadanie.

Szymon i Karol

Zmierzyłem się z +skwą m. razem mamy 177,5 cm. Może następnym razem dacie długopis, żeby się popisać przed pluskwą

Radek Milcz

Z nieopisaną radością zauważyłem przy kupowaniu lutowego numeru Reseta, że zawiera on załącznik. Biegnąc do domu z prędkością λ-wingow w hiperprzestrzeni myślałem co też to będzie. W domu przyjrzałem się dokładniej i zobaczyłem na okładce napis "Zmierz się z pluskwą! W numerze znajdziesz potrzebny sprzęt!" — wow! — pomyślałem — cos do rozwalki będzie! Jakże się zdziwiłem gdy okazało się że owym narzędziem do wymierzania wyroków na pluskwie jest linijka — składana;) Nawet się nie zraziłem, co tam zawsze trochę sprzętu szkolnego w domu więcej — zastanowił mnie jednak ów fakt że na okładce pisze o czyms do walki z +kwą przecież to jest kryptonim dla określenia problemu roku 2k z przeskoczeniem dat w starych komputerach a nie określenie jakiejś kreatury. Jednak po głębszych przemysleniach, na moje zasępione oblicze spadł szeroki usmiech — czyżbyście sądzili że pluskwa jeszcze walnie w system szkolnictwa? Niech i tak będzie!!!

Maciek Kasperczyk

Pluskwa się pluskwić... to znaczy cieszyć. I nie pluskwa tylko REd_Akcja. A tak na marginesie — wiecie, że z pemocą odrobiny taśmy klejącej można z linijki zrobić fajny bumerang. Ator swojego od tygodnia nie może wyrzucić i rzuca zazdrosne spojrzenia na Krooger'a, który rzucił swoim mówiąc — "jak kocha to wróci". I nie wrócił.

Patrzę co jest w dziale muzyka — patrzę i własnym oczom nie wierzę. Zamiast comiesięcznej dawki najlepszych zespołow rockowych dostaję jakies techno. Własnym oczom nie wierzę, sprawdzam czy wziąłem dobre czasopismo. Zgadza się to jest Reset. Spoglądam jeszcze raz — widzę techno. To nie może być prawda. Zawsze przecież czasopismo trzymało swoj klimat opisując odjazdowe zespoły.

Piotr Makowski

Chcę na samym początku wam podziękować, iż w ostatnim numerze Resetu (01/2k) napisaliscie (w końcu!:>) coś o techno. DZIĘKI BARDZO!!!

MasteR (2k)

Tolerancja! Czy ktoś ma niepotrzebną odrobinę tolerencji?

Chciałbym się dowiedzieć o możliwość przepisywania lub przysyłania wam materiałów do wykorzystania w gazecie i na płytce. Chciałbym się dowiedzieć mniej więcej jak by było z wynagrodzeniem. Potrzebuję trochę pieniędzy na bardzo ważny cel, proszę więc o trochę robótki abym mógł trochę zarobic. Obiecuję, że będę się wywiązywał z danej mi pracy i będę wykonywał ponad normę.

NARA

Wszystkich chętnych zapraszamy na stronę 99 tego numeru, i dalej po linkach.

Droga Redakcjo Resetu jestem załamany. Moi rodzice nie pozwalają mi kupować figurek (Warzone)!!! Więc bardzo Was proszę o wytłumaczenie moim rodzicom, że figurki to dobra rzecz i nie zbyt droga (Warzone).

Demenis z Radomia

Drodzy Rodzice! Figurki to naprawdę "dobra rzecz". Bawiąc się nimi Państwa syn nauczy się logicznego myślenia (zasady są tak sformułowane, aby bitwy wymagały od graczy intensywnego, abstrakcyjnego myślenia — sesje często przypominają partie szachów) i cierpliwości (pomalowanie modeli to wielka sztuka — niektóre elementy są wielkości końca czubka igły). Zaś co do ceny — może faktycznie nie jest to najtańsza zabawka, ale do najdroższych z pewnością nie należy. Zbudowanie dobrej armii w Warzone kosztuje ok. 400 — 500 PLZ, jednek nie trzeba tylu pieniędzy wykładać od razu. Można kompletować figurki nawet przez kilkanaście miesięcy kupując modele za 20 — 30 zł. Poza tym zanim Państwa syn zacznie toczyć duże bitwy może najpierw stanąć na "Arenie Gladiatorów". Do tego typu rozgrywki w systemie Warzone konieczna jest tylko jedna pomalowana figurka.

Serdeczne pozdrowienia dla Państwa

gościnnie — Ator

Piszę do was ponieważ denerwuje mnie jedna rzecz. W Resecie nie ma ani słowa o mandze i o anime. Ja nie jestem zagorzałym wielbicielem Japońskich filmów animowanych ani też komiksów z kraju Kwitnącej Wisni, jednak nie mam nic przeciwko nim, nawet lubię pooglądać lub poczytać produkcje z pod tego znaku byle były by dobre, gdyż nie traktuję tego jak bezmyślne bajeczki w stylu Sailor Moon. Niestety, większosc młodych (starych rownież) osób traktuje to tak jak właśnie wymienioną wyżej Czarodziejkę, czyli jak naiwną bajkę. Nie żądam od was żadnych stałych rubryk bo od tego są inne pisma, lecz skoro opisujecie komiksy amerykańskie i techno, których też wiele osób nie lubi (czasami wręcz nienawidzi), to nie widzę przeszkód aby napisać mały artykuł w odlotach poświęcony mandze, przedstawiający jej wielowątkowość i wyjaśniający, że to naprawdę jest dla wszystkich, a nie tylko dla młodszego rodzenstwa.

SunMan

Nie ma sprawy — w kwietniu będzie mangi do obrzydzenia.

Pewnego ciepłego zimowego (dziwne nie?) wieczoru, kończyłem właśnie czytać moją ulubioną szkolną lekturę — Reset. Przeczytawszy artykuły o krukach, diabłach i brydżu, natknąłem się na plakat reklamujący karmę dla rybek. To co tam zobaczyłem odrzuciło mnie na ścianę: wesoły chłopczyk, który wyglądał jak bochenek chleba, uśmiechał się do mnie, trzymając wielką puchę żarcia dla rybek. Pomyślałem: "Nieeee... nieeeeee, to nieprawda... to niemożliwe... ". Rzeczywistośc była jednak inna, a ja dostałem (System) Shocku... Musiałem być reanimowany, a rehabilitacja po tym wstrząsie trwała 2 tygodnie. Polegała głównie na odreagowaniu stresu grając w Quake'a, Postała, Kingpina itd.., ale efekt był zadowalający:)

Mniej więcej (raczej więcej niż mniej) miesiąc po zajściu, na tej samej stronie grudniowego Reseciaka przywitał mnie "uroczy" (czyt. rih kul) plakat Klejka Trzy Arena "Wreszcie im przeszło" pomyślałem. Lecz tydzien temu, kiedy kończyłem styczniowego Reseta (czytać oczywiście) znów pojawił się ON. Blondynek w czerwonym golfie. Cios był równie potężny co wcześniej. Więc pytam was: Dlaczego? Dlaczego robicie to nam — czytelnikom? Czy nie dbacie o nasze zdrowie? Nic was nie obchodzimy? Czy już nas nie kochacie?????:(

Zdradzony Amoniak

My? Nie kochamy? No wiesz, jak możesz nas o to podejrzewać!! W rzeczywistości sprawa wygląda zupełnie inaczej. Doskonale sobie zdawaliśmy sprawę z możliwości totalnego zaszokowania czytelników owa reklamą i dlatego umieściliśmy ją... specjalnie. Tak, nie mylicie się — zrobiliśmy te naumyślnie, wiedzieliśmy, że wstrząs będzie straszny, ale mimo to byliśmy dla was okrutni. Dlaczego — zapytacie. Otóż zostało naukowo dowiedzione, że człowiek doskonale zapamiętuje wydarzenia mające miejsce bezpośrednio przed szokiem. Szokując was pod koniec lektury Resetu mieliśmy zatem pewność, że jego treść dobrze wyryta się wam w pamięci. Proste, logiczne, nieskomplikowane. I perfidne.

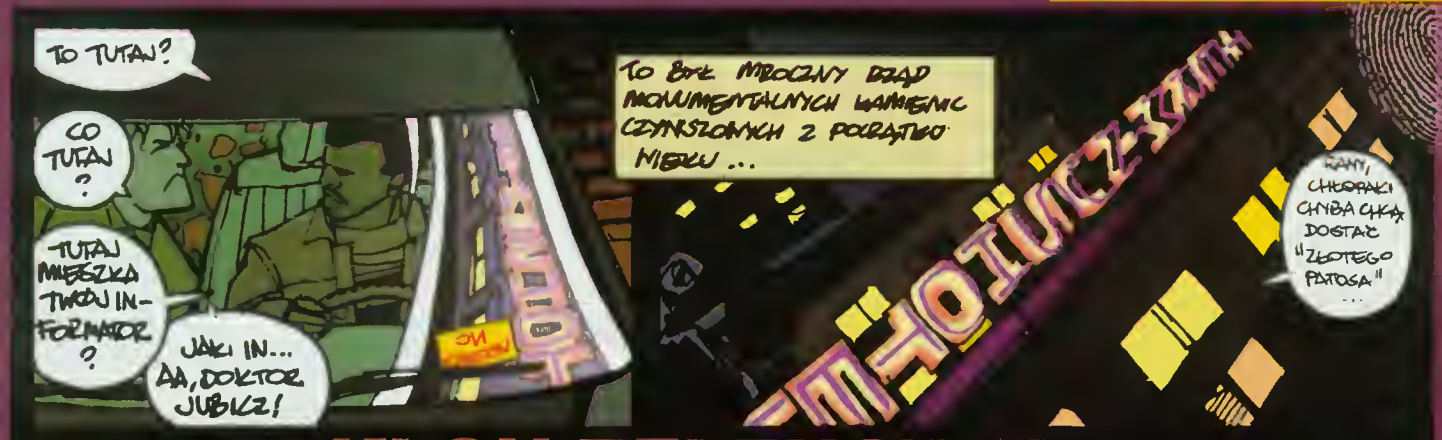
Ponieważ jak zapowiedzialem na początku — żadnych pozdrowień nie będzie, totez z przykrością informuje, że niżej wymienieni nie zostaną pozdrowieni:

Dżapko, Tasior, KRÓLIK, Mariola Biały, Krzysztof Barcicki, Antylop, fliper, Jeż, Sinner, Piotrek Pachuta, Barti, Piotr Piechocki, N_E_O, Woyteck, Paweł Węgiełek, Maciek Bąk, Ras, Marcin Strzelczyk, Michał Rosołowski, Maciek Muszewski od Tomka, Noel (jeśli to czytasz 27 lub 28 lutego to musze ci cos powiedzieć: ale z ciebie stara d...., żeby mi to było po raz ostatni:)), Tereth, yoshi, popeye, Terry Corgan, Dominika de Baboo, Jelito_W, jasiu_von_sk8er, Miłosz Wawro, nE_MEZIS(cmok!), BartMan.

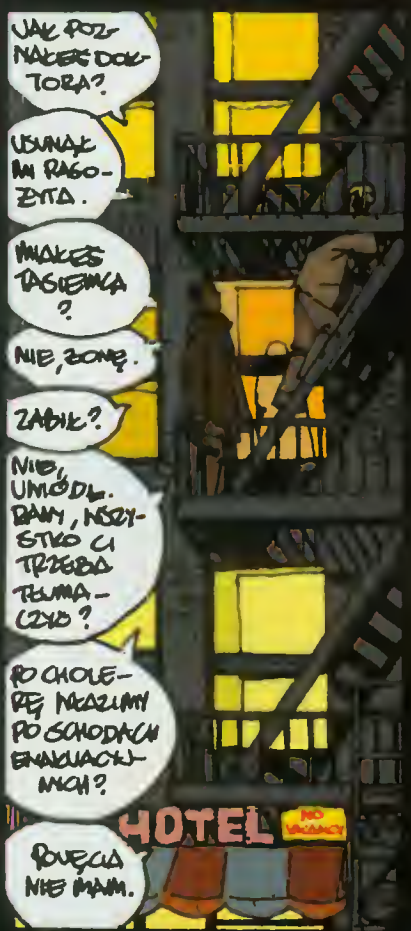
Nie spełnimy też prośby (naprawdę) bardzo wieloletniego czytelnika i nie wydrukujemy słów: "lubię was — Nail"

Marcową skrzynkę sponsorował... sponsor.
A co myśleliście?

PULP48 STRON



KLON:TELENOWELA



AUTORZY UKRYLI SENS TEGO KOMIKSU. CZY WIESZ, GDZIE MOŻNA GO ZNALEŹĆ?
OO, TO BARDZO SKOMPLIKOWANA SPRAWA, NIE WIEM OD CZEGO ZACZĄĆ...
NAJLEPIEJ OD POCZĄTKU
A WIĘC... URODZIŁEM SIĘ ZIMĄ, 1944 W MAŁEJ WIOSCE NA PODOLU POMIMO HITLEROWSKIEJ OKUPACJI. TO BYŁ PIĘKNY ROK: BITWA POD STALINGRADEM, INWAZJA W NORMANDII...
NIEKO RÓŻNIEJ...
...STUDIA UKOŃCZYŁEM W 1969... TO BYŁ PIĘKNY ROK: WOODSTOCK, WOJNA W WIETNAMIE, LĄDOWANIE NA KSIĘŻYCU...
DOKTORZE, PROSIMY O KONKRETY.
BUZZ ALDRIN i NEIL ARMSTRONG, STATEK "EAGLE-1" BAZA NA MORZU SPOKOJU...
PO STUDIACH CHCIAŁEM ROBIĆ KARIERĘ NA ZACHODZIE, ALE BYŁO MI TRUDNO Z POWODU NAZWISKA...
HI HI HI...
POMÓŻ MI PRZYKRĘCIĆ TĘ TABLICZKĘ, CHAVEZ...
PLASTIC SURGERY K.D. YOUBITCH MD
HO HO HO
HE HE HE
HA HA HA!
YO NO COMPRENDO ENGLESE SEÑOR.
MIMO, ŻE PRZEPROWADZIŁEM KILKA CAŁKIEM UDANYCH OPERACJI PLASTYCZNYCH.
BEFORE
AFTER
TAK WIĘC W 1989, (A BYŁ TO PIĘKNY ROK)...
ODSUŃ SIĘ, BUTCH
CLICK -CLACK
WIELE GORZKICH ŁEZ ROZBIŁO SIĘ TEGO WIECZORU O MOKRE OD DESZCZU SZYBY. MIASTO POGRĄŻAŁO SIĘ W NIOSĄCYM UKOJENIE MROKU... DŁUGA NOCNA ROZMOWA W PONURYM GABINECIE DOKTORA JUBICZA SKIEROWAŁA PODEJRZENIA NASZYCH BOHATERÓW W STRONĘ WYJŚCIA...
MÓGŁ OD RAZU POWIEDZIEĆ, ŻE NIE WIE.
URMM!

GDZIEŚ GŁĘBOKO W SPLĄTANYCH TRZEWIACH MROCZNYCH KORYTARZY MONUMENTALNEGO GMACHU KOMENDY POLICJI KRYJE SIĘ SPRZĄTANY OSTATNIO U POCZĄTKU WIEKU GABINET TYLEŻ PONUREGO CO SROGIEGO KOMISARZA KORDONA...
SIEMACIE, DZIECIAKI!
MIŚ
DOMOWE PRZEDSZKOLE
TELERANEK
ULICA SEZAMKOWA
TIK TAK
THE X FILES
5-10-15
SZEF CZEKA, CHŁOPCY...
ECH! PEDAŁY JESTEŚCIE I TYLE
PANOWIE, MAM DLA WAS SPECJALNĄ MISS... MISJĘ, KTÓRĄ WYKONACIE W TAJNEJ SŁUŻBIE JEJ KUR... KRÓLEWSKIEJ MOŚCI...
YESSIR
понятно
ALE NAJPIERW... "G" MA COŚ DLA WAS.
AGENCI 00 i WC! TO SĄ STANDARDOWE BILETY AUTOBUSOWE, UŻYWANE W WIELU KRAJACH...
A TO? WYGLĄDAJĄ JAK ZWYKŁE KANAPKI...
TO WASZE KANAPKI NA DROGĘ.
WOW!
POJEDZIECIE DO KURLANDII, KRAJU KUR.
PEWNE POŚLAD... POSZLAKI WSKAZUJĄ, ŻE CZŁOWIEK ODPOWIEDZIALNY ZA BRAK SENSU W TYM KOMIKSIE ZNAJDUJE SIĘ WŁAŚNIE TAM...
PRZEPRASZAM, CZY JA TYM DOJADĘ NA PRAGĘ?
SER, SZYNKA, SAŁATA, POMIDOR... DOPRAWDY, LABORATORIUM "G" WCIĄŻ MNIE ZADZIWIA!
DEADLINE STUDIOS
JELCZ
4686
8.
1.
TO JUŻ KURLANDIA?
WTEM!
!!
O, KURA! STADO WYGŁODNIAŁYCH PIRANII!

SPIRYTYŚCI ZMIENIĄ ZAWÓD?

ZAGINACZE

Udając się na grząski grunt, gdzie nauka ociera się o magię, przesądy i kuglarstwo, odnajdujemy kolejną zdumiewającą właściwość naszego umysłu, jaką jest PSYCHOKINEZA. A co to takiego? Wedle definicji, psychokineza to "wpływ ludzkiego umysłu na inne osoby, przedmioty lub zdarzenia, bez pośrednictwa znanych sił fizycznych". Na zdrowy rozum niemożliwe, ale...

PUKAJĄCE DUCHY

Wielu z nas widziało film Spielberga "Poltergeist", mówiący o osobniku z zaświatów, który robi balagan — raz rzuci stołem, to znów zbije talerze. W rzeczywistości Poltergeist (z niemieckiego: "duch hałaśliwy") jest słowem opisującym pozornie niewytłumaczalne zjawiska fizyczne, które przypisywane są wielokrotnym, spontanicznym przejawom psychokinezy. Istnieje wiele opisów takich zdarzeń. Najstarsze pochodzą z VI wieku, a XVI-wieczny demonolog w swoim dziele o Poltergeistach pisze: "Pominę przykłady, rzecz jest bowiem powszechnie znana.. ". Psychokineza towarzyszy nam więc od dawna.

Dziś Poltergeistami, zamiast speców od teologii, zajmują się uzbrojeni w aparaturę naukowcy. Jak może wyglądać taki przypadek nawiedzenia? Oobrze udokumentowany opis pochodzi zza naszej zachodniej granicy. Rzecz dzia la się w miejscowości Rosenheim w biurze prawnika. Początek był niewinny — częste głuche telefony i ciągłe przepalanie się bezpieczników w instalacji elektrycznej. Specjaliści z ichniej Telekomunikacji i zakładu energetycznego zarejestrowali duże i zarazem niewyjaśnione przepływy energii Kiedy sprawa stała się głośna, do akcji wkroczył zespół kierowany przez prof. H. Bendera z Uniwersytetu we Fryburgu, który wraz z dwoma fizykami z Instytutu Fizyki Plazmowej Maxa Plancka z Monachium rozpoczął szeroko zakrojone badania. Dzięki monitorowaniu budynku kamerami badacze zauważyli, że wszystkie dziwne sytuacje zdarzają się jedynie w obecności młodej kobiety — Annemarie. Równocześnie fizycy wykluczyli wszelkie znane dotychczas mechanizmy powstawania anomalii energetycznych. Na taśmie filmowej udało się utrwalić przypadki poruszania się lamp i obrazów, kiedy obok nich przechodziła Annemarie. Co więcej, gdy zmieniła ona pracę, działanie niby-Poltergeista przemieściło się wraz z nią. Dowodzi to, że dziwne zjawiska miały związek z osobą, a nie z miejscem. Co prawda istnieje tylko kilka tak rzetelnie sprawdzonych działań "ducha", ale wynika to z tego, iż badania takie są niesamowicie kosztowne, a niewiele placówek naukowych chce badać zjawiska parapsychiczne. Przyczynia się do tego również duża liczba oszustw, które szacuje się na 30 do 50 proc. przypadków działania Poltergeista. Skąd się jednak bierze reszta?

Teoria mówiąca o zjawiskach fizycznych wywołanych ciekami wodnymi lub drobną aktywnością sejsmiczną została obalona eksperymentalnie. Nie tłumaczy ona również, jak przejawy te mogłyby się przemieszczać wraz z osobą. Zaczęto dopatrywać się przyczyn psychicznych. Dr A. Gauld z University of Nottingham za pomocą statystycznej analizy skupisk otrzymał ciekawe wyniki. Dawniej zdecydowana większość wypadków "nawiedzenia" koncentrowała się wokół kobiet, różnice te zaczęły się jednak w ostatnich latach zacierać. Wiek również odgrywa ważną rolę — z Poltergeistami związane są głównie dzieci i młodzież, choć znów ostatnio coraz więcej przypadków dotyczy osób starszych. Jaki z tego wniosek?

Psychokinetyczne Poltergeisty towarzyszą osobom, które odczuwają potrzebę zwrócenia na siebie uwagi. Tłumaczy to wzrost liczby osób w podeszłym wieku "nawiedzanych" przez "ducha" i zmniejszenie się proporcji kobiet i mężczyzn. Współczesna cywilizacja dokonała zrównania praw obu płci — kobiety nie czują się "gorsze" od mężczyzn, zmniejszyła się także rola, jaką w społeczeństwie pełnią ludzie w podeszłym wieku. Z innych badań wynika, że dwie trzecie przypadków "Poltergeista" wśród dzieci współwystępuje z niestabilną sytuacją rodzinną.

Z drugiej jednak strony wiele jest osób zaniedbanych i samotnych, u których nie "straszy". Z tego wynika, że choć chęć zwrócenia na siebie uwagi jest warunkiem koniecznym, to jednak na pewno niewystarczającym do zaistnienia spontanicznej psychokinezy Jeśli potrafimy zrobić coś spontanicznie, to powinniśmy także umieć robić to pod kontrolą, czyli..

KOWALE NA START

Hasło "psychokineza" kojarzy się często z iluzjonistą, który wpatrując się złowieszczym wzrokiem w łyżeczkę powoduje jej wygięcie. Ot, kuglarska sztuczka z TV. Sprawia to, że eksperymenty z psychokinezą są bardzo dokładnie zabezpieczane przed możliwymi oszustwami. Stosuje się także dokładne analizy metalurgiczne. Próbki metali są zamykane w szklanych rurkach i często podłącza się do nich czujniki mierzące naprężenia. Przed i po eksperymencie sprawdza się wszystkie wymiary, włącznie z mikrotwardością i strukturą metalu.

We Francji badano zdolności znanego "zginacza metalu", J.P. Girarda. W najciekawszym eksperymencie głaskał on delikatnie metalowy pręt, powodując jego odkształcenie. Badając dokładnie próbkę metalu stwierdzono, że do dokonania takiego zgięcia trzeba by użyć siły trzykrotnie przekraczającej granice ludzkich możliwości!

Prof. J. Hasted z Birkbeck College w Londynie dokonywał badań nad tzw. "niemożliwymi" przeja-

Incubus alias Spoonmaan

ŁYŻEK

wami psychokinezy. W swoim eksperymencie wykorzystał pręt z kruchego stopu metali, który można odkształcać jedynie stosując długotrwale działanie małej siły. Jeśli przyłoży się zbyt dużą siłę lub zrobi się to za szybko — pręt pęka. Chyba, że zgina się go za pomocą psychokinezy, co udało się dokonać.

Innym "niemożliwym" efektem jest fakt, że miejsca zgięć niektórych próbek stawały się bardzo miękkie. Stan taki mozna wywołać działając na metal zrącymi substancjami, ale to po pierwsze odbarwia go, a po wtóre powoduje spadek wagi. Ani jedno, ani drugie nie nastąpiło..

Kiedy po innym eksperymencie, który się nie powiódł, dokonywano analizy próbki, zauważono kolejną niezwykłą rzecz. Mimo iż pasek metalu się nie zgiął, miał on takie właściwości, jakby zgniatano go pięciotonowym ciężarem. Wyglądało na to, ze efekt taki zdarzył się za sprawą jakiejś wewnętrznej siły działającej w metalu.

Dowody te wydają się jednoznaczne. Krytycy prawie zawsze zarzucali, że wyniki te są spowodowane błędami aparatury, jednak nigdy nie przedstawili przekonywujących anty-argumentów i kontr-badań.

A PRZED MONITOREM...

Bardzo prawdopodobne jest, że na wywołanie zjawisk psychokinetycznych ogromny wpływ maja dwa aspekty: wiara w możliwość ich wywołania i motywacja.

Trzeba więc sprawić, by ludzie zaczęli WIERZYĆ i dostarczyć im czegoś, co ich umotywuje. Należy wytrenować ich w używaniu psychokinezy i wpływaniu na materię. Tylko jak to zrobić?

Technika idzie do przodu (właściwie pędzi jak oszalała) i do badań nad psychokinezą zaprzęgnięto komputery. Największe nadzieje i pole do popisu dla błyskotliwych naukowców stwarzają komputerowe gry fabularne.

W jaki sposób? Pomyślano o przeniesieniu badanych osób w fantastyczne światy gier, co może wydatnie wpłynąć na poziom ich wiary w niesamowite zjawiska. Wirtualna rzeczywistość wydaje się być najlepszym sposobem na "wciągnięcie" gracza tak, iz zapomni o tym, że jest króliczkiem doświadczalnym. Czyli pierwszy element, wiarę, mamy zapewniony.

Poza tym w grze łatwo wzbudzić motywację — każdy chce wygrać. Trzeba tylko dopracować nieco technikę rzeczywistości wirtualnej, by osoba badana poczuła się jak w realnym świecie. Na razie jest to jeszcze bardzo trudne i pewnie trochę poczekamy na szerokie zastosowanie świadomej psychokinezy.

A mogłaby ona bardzo się przydać. Do czego?

DOKTOR MÓZG

Jezeli potrafilibyśmy za pomocą umysłu oddziaływać na materię, to czemu nie spróbować w ten sposób wpłynąć na organizmy żywe? A może przypadki cudownych ozdrowień to przejaw działań psychokinetycznych? W końcu leczenie wiarą bądź siłą woli nie jest niczym nadzwyczajnym dla współczesnej psychologii.

Ciekawy jest przykład leczenia schorzenia genetycznego zwanego ichtiosis, polegającego na twardnieniu i wysuszeniu skóry, które prowadzi do jej pękania i powstawania ran łatwo ulegających zakażeniom. O pomoc poproszono leczącego hipnozą dra A. Mansona, który po zahipnotyzowaniu pacjenta wydał mu polecenie uleczenia skóry na jednym tylko ramieniu, by zamknąć usta niedowiarkom. I tak tez się stało — chory z pomocą lekarza zlikwidował stwardnienia na 90 proc. powierzchni zaatakowanej skóry.

Rownie rewelacyjne efekty daje psychoonkologia, a zwłaszcza stosowanie zabiegów wizualizacji, polegających na wyobrażaniu sobie własnego organizmu podczas zwycięskiej walki z nowotworem.

Naukowcy zachęceni wcześniejszymi wynikami, zaczęli badać również możliwość psychokinetycznego kierowania działaniem ważnych dla organizmu enzymów, odkażania, wpływania na autonomiczny układ nerwowy, za każdym razem osiągając obiecujące rezultaty.

Nikogo już nie dziwi stwierdzenie, że chęć walki z chorobą i wiara w możliwość wyleczenia mają zbawienny wpływ na wyniki terapii. I nawet jeśli nie prowadzą do pełnego wyleczenia, to przedłużają życie i zmniejszają objawy.

Czyżby medycyna jutra, poza pigułkami, zwróciła się także w stronę "magii"?

NIESTETY...

Na razie jednak psychokineza, tak samo jak postrzeganie pozazmysłowe, leży na obrzeżach zainteresowań oficjalnej nauki. Tam, gdzie nie mozna podważyć wyników badań, po prostu się je pomija. Na szczęście coraz więcej badaczy potrafi wyrwać się poza ramy naukowej "politycznej poprawności" i sięgać poza...

RASIŚCI W PRZEŚCIERADŁACH

Deney

...CZYLI DLACZEGO PŁONĄ KRZYŻE

Rok 1667. Niedawno w Stanach Zjednoczonych zakończyła się wojna secesyjna, w której zwyciężyli zwolennicy Unii. Skonfederowane stany południowe pogrążają się w głębokiej recesji gospodarczej i politycznej. Jankesi odsunęli od władzy miejscowych mieszkańców, zwanych potocznie Dixie, i zaczęli wprowadzać swoje porządki. Nie wszystkim się to spodobało. Wiele osób nie mogło pogodzić się zwłaszcza ze zniesieniem niewolnictwa i przyznaniem Murzynom praw obywatelskich. Nie mieściło im się w głowie — jak brudni, cuchnący pracownicy bawełnianych plantacji mogą sprawować urzędy publiczne? Kto ich zastąpi na roli, kto im zapłaci?

NARODZINY BIAŁYCH WDJOWNIKÓW

Pozbawieni udziału we władzach lokalnych biali południowcy stworzyli nielegalne organizacje, służące do zastraszania Murzynów. Jedną z nich był Ku Klux Klan. Powstał on w 1667 roku w stanie Tennessee, a na jego czele stanął były generał konfederacji Nathan Bedford Forest (na jego cześć imię swe otrzymał.. Forest Gump). Początkowo KKK był dość ekskluzywną organizacją, skupiającą byłych żołnierzy dążących do odzyskania praw publicznych, jednak już wkrótce przekształcił się w terrorystyczną bandę, zrzeszającą najgorszy element. Terror stosowany przez Klan, dotykający zarówno Murzynów, jak i białych uczestniczących w nowych władzach, zbierał krwawe żniwo. W ciągu 10 lat po wojnie domowej zginęło co najmniej 3,5 tysiąca ludzi, choć niektóre źródła mówią nawet o 20 tysiącach.

Największą rolę organizacja ta odgrywała jednak w latach dwudziestych naszego wieku. W 1915 roku w Atlancie pułkownik Simmons reaktywował nieco zapomniany już w tym czasie Ku Klux Klan, jednocześnie rozpoczynając II Erę jego historii (klukserzy dzielą historię Klanu właśnie na Ery). KKK występował już nie tylko przeciw Murzynom, ale również przeciwko Żydom i katolikom, zyskując sympatyków także poza tradycyjnym południem. Fala rasizmu gwałtownie wzrastała. W latach 1919 — 22 zlinczowano 239 Mu-

rzynów. W roku 1923 Ku Klux Klan liczył około 5 milionów członków i sympatyków w całym kraju. Choć po kilku latach jego popularność zaczęła spadać, czarni mieszkańcy Ameryki nie potrafili już zapomnieć o strachu przed przybywającymi na koniach, zakapturzonymi, ubranymi w białe szaty wojownikami, trzymającymi w rękach zapalone pochodnie.

ŹRÓDŁA STRACHU

Ku Klux Klan ma swoisty image, stworzony już na początku istnienia organizacji. Odgrywa on ogromną rolę w jej funkcjonowaniu — pseudoreligijne rytuały, palenie krzyży, zakonna tytulatura — to przyciąga nowych członków, wywodzących się przeważnie z nizin społecznych, jednocześnie swą tajemniczością budząc grozę wśród wrogów.

Już sama nazwa, Ku Klux Klan, wywiera wrażenie. Jej początkowy człon, Ku Klux, wywodzi się od greckiego słowa kuklos, oznaczającego koło. Według klukserów koło jest symbolem kreatywności białej rasy i najstarszym symbolem jedności. Słowo klan potęguje wrażenie podniosłości stowarzyszenia.

Równie ważne, co nazwa, są używane przez ruch symbole. Niektóre z nich powstały już w XIX wieku, inne później, jednak każdy z nich ma dla członków poszczególnych grup klanu podniosłe znaczenie. Najważniejszy znak to Kropla Krwi, spopularyzowany w latach dwudziestych. Symbolizuje on krew Jezusa Chrystusa, który, według członków klanu, poświęcił się na krzyżu za białą rasę. Do wartości chrześcijańskich Klan odwołuje się zresztą często, przeważnie prawdy wiary interpretując na najdziwniejsze sposoby. Innym popularnym symbolem jest krzyż wpisany w koło, bardzo podobny do krzyża celtyckiego. Klanowcy bardzo często przyozdabiają swe szaty właśnie takim znakiem, ponieważ symbol ten jest dość ściśle związany z nazwą ruchu (pamiętacie? — kuklos).

Do tego wszystkiego dochodzą kaptury i dziwne, duchowate szaty. Po co? Członkowie Ku Klux Klanu zwyczaj ubierania się w tajemnicze habity i kaptury na wszelkie uroczystości i ceremonie przejęli od wczesnochrześcijańskich mieszkańców Hiszpanii. Ma to symbolizować zjednoczenie członków ruchu w tym, co robią. Nie jest wtedy ważne, jaką pozycję w społeczeństwie zajmuje uczestnik ceremonii ani jak się nazywa — w kapturze każdy jest anonimowy, nie sposób nikogo rozpoznać. Miało to wielkie znaczenie podczas początkowych lat istnienia ruchu, gdy jego członkowie nie afiszowali się zbytnio ze swymi poglądami — w latach świetności klanu aż takie środki ostrożności nie były potrzebne.

Obecnie członkowie Ku Klux Klanu swe rytualne szaty zakładają ponoć tylko na największe ceremonie, przede wszystkim na kontrowersyjne palenie krzyża. Szeregowi klukserzy mają szaty białe — jednak inni, wyżsi rangą, mogą (choć nie muszą) mieć szaty innego koloru. Purpurowe są zarezerwowane dla najważniejszego kluksera w USA, Dyrektora Generalnego. Złote — dla członków krajowej kwatery głównej. Funkcjonariusze służby ochrony Klanu, Nocnych Sokołów, zakładają habity czarne.

Obecnie do jedynego oficjalnego palenia krzyża dochodzi podczas dorocznego Krajowego Kongresu, który odbywa w głównej siedzibie Klanu, mieście Harrison. Według klukserów palenie krzyża nie ma na celu profanowania tego symbolu. Wręcz przeciwnie, światło krzyża ma symbolizować biblijne światło Chrystusa, a cała ceremonia oddawać honory synowi bożemu.

RYCERZE — PONÓĆ NIE ZAKUCI

Najbardziej znanym i najsilniejszym dzisiaj odłamem Klanu jest organizacja zwana Rycerzami Ku Klux Klanu. Odcięła się ona troszeczkę od dawnych tradycji klukserów. Na głównego szefa Rycerzy nie mówi się już Wielki Czarownik (jak nazywano przywódców klanu w dawnych latach), jest on po prostu Dyrektorem Narodowym. Jego siedziba znajduje się również w mieście Harrison, w Arizonie. Stamtąd kieruje grupkami Klanu, rozsianymi po terenie Stanów. Pomaga mu w tym Wielka Rada, złożona z siedmiu osób. Jedną z nich jest... kobieta! Wiele osób uważa, że panie nie mogą należeć do Klanu. Nieprawda — mogą. I należą. Około 30 proc. stanu osobowego Rycerzy stanowią kobiety.

Podstawową strukturą organizacyjną Rycerzy jest jednostka. W jej skład wchodzi około 15 osób. Każda jednostka podlega bezpośrednio kwaterze głównej. Główną rolę pełnią w niej oficerowie, zaś najwyższym oficerem jest koordynator. Odpowiada on za rekrutację nowych członków, mianuje też pozostałych oficerów. Wśród nich mogą być (choć nie muszą, najmniejsza jednostka może składać się z dwóch osób — koordynatora i szeregowego Rycerza): zastępca koordynatora, sekretarz (odpowiedzialny za sprawy organizacyjne), skarbnik (wiadomo), asystent koordynatora (zajmuje się też opieką nad sztandarami i symbolami klanu). Jakieś zwyczajne te rangi. Nijak się mają do tych dawnych. Wielki Czarownik, Wielki Smok, Wyniesiony Cyklop. Niezle, prawda? Jednak — świat się zmienia, Klan się zmienia.

KU KLUX KLAN 2000

W ostatnich latach KKK przeszedł gruntowną reorganizację. Może wydać się to dziwne, ale oficjalnie jest teraz — mimo swej mało chwalebnej przeszłości i złej sławy — partią polityczną, skupiającą wokół siebie wiele mniejszych, nacjonalistycznych, często rasistowskich organizacji. Korzysta z tak wielbionej, nie tylko w Stanach, wolności słowa, w spokoju rekrutując nowych członków. A głosi hasła, które niewątpliwie mogą przyciągnąć ku niemu znaczną część amerykańskiego społeczeństwa, przede wszystkim niewykwalifikowanych robotników z nizin społecznych. Jakie? Między innymi: promocję "unikalnej" białej kultury; izolowanie chorych na AIDS od społeczeństwa; wprowadzenie zakazu aborcji; zakazu praktyk homoseksualnych. Podobnych chwytliwych haseł jest więcej, można zauważyć też kilka żądających "powrotu do starych porządków". A czym to może grozić ze strony Klanu, Czarni wiedzą aż za dobrze.

Ku Klux Klan jest od początków istnienia zaliczany do organizacji terrorystycznych. Przez całą swą historię uciekał się do morderstw, zastraszeń i innych działań powszechnie uznanych za nielegalne czy zbrodnicze. Jednak, co ciekawe, przez większość swego istnienia Klan był i nadal jest organizacją legalną. Dlaczego? Po prostu — nigdy nie można było jego przywódcom udowodnić otwartego nawoływania do zbrodni na Murzynach, Żydach, czy też innych jego wrogach. Za każdym razem, gdy zwolennik KKK stawał przed sądem, organizacja wypierała się go, a nawet potępiała.

Mamy rok 2000. Do siania nienawiści rasowej różnego rodzaju, organizacje zaczęły wykorzystywać jeszcze jeden środek — internet. Według amerykańskiego ośrodka Southern Poverty Law Centre, liczba internetowych gniazd rasizmu (stron www, serwerów ftp, czy nawet list dyskusyjnych) w roku 1999 w porównaniu do roku 1997 zwiększyła się prawie o 60 proc. Wolność słowa — fakt, ale czy naprawdę trzeba pozostać obojętnym? Dwaj licealiści, którzy zastrzelili 13 osób w Columbine High School, okazali się być gorącymi czytelnikami rasistowskich stron internetowych. Obecnie w Stanach jest ponad 100 tys. członków partii rasistowskich, przy powszechnym w tamtym kraju dostępie do broni może to w przyszłości grozić podobnymi masakrami. To nam nie grozi — możecie pomyśleć — my mieszkamy na innym kontynencie, za Wielką Wodą. Ale zwróćcie uwagę, że samolot do Nowego Jorku leci tylko parę godzin, a bajty po infostradzie z zawrotną prędkością.

NIECHLUJNA PENICYLINA

W DRODZE NA NAUKOWY OLIMP

Od wielu lat w środowisku naukowców funkcjonuje powiedzenie: dziś piątek, więc mamy odkrycie. Związanej jest to z dwoma niezwykle prestiżowymi tygodnikami wydawanymi właśnie w piątek — „Nature" i „Science". Oba tytuły od dawna rywalizują o zdobycie jak najciekawszych doniesień z praktycznie wszystkich dziedzin wiedzy, od nauk przyrodniczych, przez społeczne, na nowinkach technicznych kończąc. Jednak informacje, jakie można tam przeczytać, są jednymi z najbardziej wiarygodnych. Walka o ciekawe tematy w ich przypadku nie ma nic wspólnego z ciągłym szokowaniem czytelników, co jest charakterystyczne dla wszelkiej maści brukowców.

Marzeniem zapewne wszystkich badaczy jest zamieszczenie na łamach tych pism choćby małej notki, ale proste to nie jest. Odkrycie musi spełniać cały szereg wymogów, poczynając od nowatorskiego podejścia i stosowanych technik, po uzyskanie wyników w jakiś sposób przełomowych. Dodając do tego fakt, iż muszą one być potwierdzalne, widać, że nie jest to łatwa fucha. Jak jednak dochodzi do tych przełomowych odkryć? Jak odnieść spektakularny sukces?

Pomysłów zawsze było wiele. Najprostszym wydaje się wykorzystanie „mniemanologii stosowanej", czyli inaczej „przyczyniarstwa". Mamy jakiś proces i sprawdzamy, co stanie się, kiedy minimalnie zmienimy jeden z jego parametrów czy warunków, w jakim on zachodzi. Nie stało się nic ciekawego, to zmieniamy jeszcze mocniej. Znowu nic, to jeszcze raz... i tak do śmierci (badacza).

Oczywiście zdarza się, że zmodyfikujemy coś nie tak i nagle wynik, jaki staje nam przed oczami, jest tak nieoczekiwany, tak zaskakujący, że jedynie krzyczymy wnieboglosy i staramy się sobie przypomnieć — co, do diabła, zmieniliśmy?

Niektórzy nazywają tę metodę — Flemingowską, od nazwiska słynnego angielskiego mikrobiologa, inni po prostu pomyłką. Tak naprawdę to wielkie odkrycia niezwykle często są dziełem przypadku. Fleming zajmuje poczesne miejsce w historii nauki, dzięki pracom nad bakteriami i całej masie ważnych odkryć, których najlepszym przykładem jest penicylina. Najprawdopodobniej jednak część z nich wielki badacz uzyskał przypadkiem, a nawet, powiedzmy dosadniej, przez niechlujstwo. Jak to przez niechlujstwo? Ano tak — bakterie hoduje się w specjalnych naczyniach, zwanych popularnie szalkami Petriego. Fleming słynął ze swojego bałaganiarstwa i często niekontrolowanych eksperymentów. Jeden z nich zaczął żyć własnym życiem. W jaki sposób? Na hodowlę bakterii wdarła się pleśń. Normalnie taki preparat powinien wylądować w koszu, jednak nasz badacz jakoś o nim zapomniał i odnalazł go, gdy szalka była już praktycznie całkowicie zajęta przez ten grzyb. Bakterie nie wytrzymały konkurencji, [illegible] wy lokator czuł się całkiem dobrze. Nie każdy jednak wpadłby na pomysł, że pleśń może produkować substancję dającą jej przewagę nad bakteriami. A Fleming nie tylko o tym pomyślał, ale gruntownie to przebadał i... odkrył antybiotyki.

Jednak nie był on jedynym, który skorzystał z [illegible] pomyłek. Podobno tego typu problemy miał znacznie wcześniejszy badacz — Izaak Newton. Wyprowadzając swoje prawa dynamiki początkowo popełnił on kilka błędów czysto rachunkowych, co ciekawe, wzajemnie się znoszących. Niektórzy twierdzą, że bez tych pomyłek nie można było doprowadzić do prawidłowych wniosków. Otóż dokładna analiza własnych przemyśleń przelanych na papier pozwoliła na prawidłowe wyprowadzenie praw dynamiki, co zapewniło ich autorowi miejsce w szkolnych podręcznikach.

Gra o wiedzę i sławę bywa czasem niezbyt czysta. Znane są odkrycia naukowe związane z przekłamaniami lub wręcz z oszustwami. Takie nadużycia nie zawsze jednak przedstawiane są tylko w ciemnych barwach. W naukowych społecznościach popularny jest żart — wyznaczenie stałej Kowalskiego. Nie ma ona ściśle określonej wielkości, jak stała Faradaya czy Pierwsza Prędkość Kosmiczna. Jej wartość jest zmienna i wynosi dokładnie tyle, by pomnożony przez nią wynik doświadczenia dał wielkość zgodną z oczekiwaniami badaczy. Słowem — popełniłeś błąd w przygotowaniu doświadczenia, nie martw się, weź wyniki z su-

Jakubo

fitu. Wyszło ci 5, a potrzebujesz 10? Wykorzystaj stałą Kowalskiego o wielkości 2. Nie licz jednak na publikację w „Science", czy gdziekolwiek indziej.

Do uśredniania zawsze pojawiających się odchyleń służy naukowcom statystyka, jednak niektórzy badacze nie zawsze mogą z niej skorzystać. Należał do nich ojciec genetyki klasycznej — Mendel. Krzyżując w ogródku pachnący groszek i oceniając wyniki w kolejnych pokoleniach, ustalił podstawowe zasady, jakie rządzą dziedziczeniem. Nie miał łatwego życia, gdyż w tych czasach wydawnictw naukowych nie było, podobnie jak biologii molekularnej. Nikt nie chciał uwierzyć w odkrycia czeskiego zakonnika. Teraz nikt w prawdziwość jego tez nie wątpi, jednak jeśli prześledzić uzyskiwane przez niego wyniki, okazuje się, że Mendel nie do końca był uczciwy. Wszystkie cechy uzyskiwanych podczas krzyżowania roślin zgadzały się dokładnie z teoretycznymi przewidywaniami. W przyrodzie jednak nic nie jest takie proste, a w wypadku podziału materiału genetycznego dochodzi do procesu crossing over, czyli przypadkowej wymiany fragmentów DNA w siostrzanych chromosomach. Jest to proces na tyle częsty, że Mendel nie mógł się na niego nie natknąć, jednak śladów po takim „spotkaniu" nigdzie nie zostawił. Po prostu trochę „nagiął" uzyskane wyniki, skrzętnie pieląc ogródek z wszelkich anomalii.

Mendel przynajmniej krzywdy nikomu nie czynił, a i takie przypadki można znaleźć. Do najbardziej niebezpiecznych należał człowiek, który dzięki swoim staraniom „zrewolucjonizował" rosyjską genetykę. Ta rewolucja polegała na całkowitym jej zlikwidowaniu. Mowa to o Łysence, który uwierzył w teorie Lamarka i postanowił je doświadczalnie wykazać. Cel był prosty — produkować jeszcze więcej ziarna i prześcignąć cały świat. Lamark wyprowadził swoją własną teorię ewolucji, w której założeniach tkwił niestety błąd. Twierdził on, że w procesie ewolucji gromadzą się cechy osobnicze, czyli że jeśli każdej urodzonej myszy będziemy obcinać ogon, to po kilku pokoleniach ogon ten będzie krótszy, aż w końcu całkowicie zaniknie. Nic bardziej błędnego.

Łysenko postanowił jednak potwierdzić słuszność tej teorii, ale zamiast obcinać ogony, doklejał do kłosów pszenicy dodatkowy fragment na szczycie. Liczył, że uda mu się w ten sposób wydłużyć kłosi uzyskać więcej ziarna. Przekonał ówczesnych włodarzy do swojej koncepcji. Początkowo naukowcy radzieccy nie protestowali, a jedynie uśmiechali się z pobłażaniem, lecz wkrótce nie było im do śmiechu. Pozytywnych wyników na większą skalę uzyskać się nie dało, więc Politbiuro nakazało zaangażować w to wszystkich uczonych — wszak cel był szczytny. Pożądanych wyników nadal jednak nie było (bo być nie mogło), co oznaczało w mniemaniu Łysenki, że ktoś przeszkadza światłym radzieckim uczonym — a winnych wskazywał on sam. Jeżeli ktoś się wychylił, albo powiedział, że teoria ta to bzdury, że to niemożliwe, zaraz pracował z całą rodziną na Syberii.

Takich oszustw z doklejaniem różnych elementów niestety było znacznie więcej. Muzeum Brytyjskie ostatnio zabrało się za przeglądanie okazów gatunków odkrytych w XIX wieku podczas wypraw do Ameryki Południowej. Jakież było zdziwienie kustoszy, gdy część ptaków okazała się być egzemplarzami niepowtarzalnymi. Dawni awanturnicy i odkrywcy tak bardzo chcieli wpisać się do grona sław, że stwarzali własne gatunki. Najłatwiej szło z kolorowymi ptakami, pióra z ogona przecież można wyrwać i wkleić inne, a głowę trochę podfarbować. O ile zmniejszy się bio-różnorodność zasobów muzealnych jeszcze nie wiadomo, ale schudnie na pewno poczet „odkrywców". Kłamstwo zawsze ma krótkie nogi.

Obecnie wyniki naukowe są bardzo często potwierdzane przez kilka niezależnych ośrodków naukowych. Publikując wyniki, autorzy zamieszczają dokładny opis przeprowadzonych badań oraz szczegóły wszystkich warunków pracy, łącznie z firmami produkującymi odczynniki. To nie tylko ich obowiązek, ale nawet konieczność, aby nie narażać się na niepotrzebne nieprzyjemności. Jeśli autor zostanie złapany na jakiejś próbie nagięcia rzeczywistości, to ośmieszy się, ale nie to jest najgorsze. W dzisiejszych czasach badania naukowe pochłaniają ogromne pieniądze, a kto będzie chciał finansować oszusta? Raz nakłamiesz i nie masz czego szukać w nauce. I jest to chyba najsensowniejsze rozwiązanie.

marta dąbrowa
rafał cieszyński

w kinach od 11 lutego 2000

reżyseria waldemar szarek

Vision Film Distribution Company przedstawia film „To my" produkcja Telewizja Polska S.A. Agencja Produkcji Filmowej MTL MAXFILM Vision Film Production Sony Music Entertainment Polska scenariusz Jacek Janczarski Waldemar Szarek w rolach głównych Rafał Cieszyński Marta Dąbrowa oraz Bronisław Wrocławski Leon Niemczyk Małgorzata Socha montaż Marek Denys muzyka Bartłomiej Gliniak dźwięk Jacek Hemeln kierownik produkcji Stanisław Szymański zdjęcia Włodzimierz Głodek producent Tadeusz Lampka reżyseria Waldemar Szarek

http://film.wp.pl/To_My http://www.vision.pl/to-my

TRZY MAGICZNE LITERY

(I NIE CHODZI TU O PHP...)

Deney

Stany Zjednoczone wielki, bogaty kraj, do którego za chlebem emigrowały rzesze ludzi. Ci, którym dane było choć przez chwilę stąpać po jenkeskiej ziemi, opowiadali o niej rzeczy niestworzone. Ogromne autostrady, gigantyczne biurowce, zapierające dech w piersiach krajobrazy. Uważa się przy tym, że pieniądze leżą tam wprost na ulicy. Bo leżą! Trzeba „tylko" być piekielnie dobrym sportowcem, bowiem za oceanem funkcjonują z ogromnym powodzeniem najbogatsze i największe sportowe ligi świata.

Dla Amerykanów są one częścią życia. Na stedionach i w halach zasiadają całe rodziny, a takie wyjście jest zazwyczaj główną atrakcją dnia. Na meczu trzeba ładnie wyglądać, poza tym nawet laik powinien rozpoznać fanem której drużyny jest dany kibic. Dlatego niemal każdy widz ma na sobie koszulkę [illegible] bu, proporczyk, p[illegible] belonik, czy co tam je[illegible] myślono. Dodaje to n[illegible] rzalnego kolorytu zmagania w każdej z trzystarowych (nie mel zawsze) lig. [illegible] tym również (p[illegible] de [illegible] kim?) pr[illegible] tów. Za [illegible] rzania płacą or[illegible] straszne pieniądze. A p[illegible] zaczęło się tak banalnie.

NA POCZĄTKU...

Właśnie, co było pierwsze? Większość z wes postawi na NBA. Pudło! Pierwszy był hokej, a konkretnie liga IPHL (International Pro Hockey League) powstała w 1904 roku w stanie Michigan. Po kilku latach działania zmuszone były one zawiesić działalność, jednak gracze nie pozostali bez pracy. Niemal równolegle powstały dwie inne organizacje: National Hockey Association (NHA) orez Pacific Coast League (PCL), przy czym PCL skupiała kluby z Zachodniego Wybrzeża. Kilka lat później po raz pierwszy zorganizowano mecz pomiędzy mistrzami obu lig, a stawką konfrontacji był puchar ufundowany przez Lorda Stanleya - ten sam, o który walczą obecnie drużyny NHL. Wybuch pierwszej wojny światowej utrudnił prowadzenie rozgrywek na tyle, iż NHA zmuszona była przerwać swą działalność. Po wojnie hokejowi szefowie zdecydowali się utworzyć całkiem nową organizację - National Hockey League, czyli działającą do dziś NHL.

Obecnie większość zrzeszonych w niej klubów ma swe siedziby w Stanach, ale u zarania dziejów NHL była czysto kanadyjska - wszystkie pięć klubów (Montreal Canadiens, Montreal Wanderers, Ottawa Senators, Quebec Bulldogs oraz Toronto Arenas) miało swe siedziby w miastach położonych na terytorium tego państwa. Po niemal dziesięciu latach coraz bardziej rozpędzająca się liga wchłonęła swą konkurentkę - PCL i nie zwalniając biegu mknęła ku naszym czasom i swej obecnej postaci, przyłączając stopniowo nowe kluby orez zdobywając dla hokeje miliony wiernych fanów.

Druga z wielkich lig, prowadząca rozgrywki futbolu emerykańskiego, National Football League (NFL), pojawiła się w 1922 roku. Właściwie to istniała już od dwóch lat, jeko APFA (Amecian Profesional Fotball Association), lecz we wspomnianym roku po przyjęciu do ligi nowych członków zadecydowano o zmianie nazwy.

Początki były trudne, gdyż liga ta działała inaczej, niż jast to obecnie przyjęte. Nie było ustalonego terminarza rozgrywek, kluby dogadywały się w tym względzie indywidualnie. Nie miały tez obowiązku potykać się między sobą, do końcowej klasyfikacji zaliczano takze gry z rywalami spoza ligi. Wywoływało to wiele dyskusji i protestów, więc po kilku latach rozpoczęto odgórne planowanie rozgrywek. Dalej wszystko toczyło się zgodnie z planem - nowe druzyny, nowe miasta, sponsorzy itd. NFL przez wiele lat była największą spośród emerykańskich lig zawodowych. Do czasu. Nadszedł bowiem dzień, kiedy ekspansywna liga NBA utorowale sobie drogę do pierwszego miejsca na listach popularności.

I LOVE THIS GAME!

Enbiej. Największa, najbogatsze, najbardziej znana, najchętniej oglądana liga świeta rozpoczęła swą karierę stosunkowo późno. 1 listopad 1946 roku - ta data zapisała się w historii koszykówki złotą czcionką, gdyż to właśnie tego dnie odbył się w niej pierwszy mecz. Miał on miejsce w ojczyźnie koszykówki, czyli w... Kanadzie! A dokładniej w Toronto, w hali Maple Leaf Gardens. Przed siedmioma tysiącami fanów zmierzyły się zespoły: gospodarzy, Toronto Huskies oraz

New York Knickerbockers (już wtedy istnieli). Huskies przegrali, a po pewnym czasie okazało się, ze ich pierwszy sezon w lidze był zarazem ostatnim. Zabrakło pieniędzy.

Początkowo organizacja nosiła nazwę BAA (Basketball Association of America), po kilku sezonach połączyła się jednak z mniejszą ligą NBL (National Basketball League) zmieniając przy okazji nazwę na NBA (National Basketball Association). Zarobki były bardzo skromne, absolutnie nie wytrzymujące porównania z obecnymi, wynosiły bowiem zwykle około pięciu tysięcy dolarów za sezon. Nic więc dziwnego, ze zawodnicy musieli po zakończeniu rozgrywek wykonywać inne prace. Wyobrażacie sobie Shaq'a uprawiającego kukurydzę?

W tej chwili żaden z graczy liczącej juz 29 zespołów ligi nie musi dorabiać na boku. I chyba nie będzie musiał, gdyż NBA, mimo odejścia latającego Michala, ma się wyjątkowo dobrze. Ludzie są spragnieni koszykówki, hale pełne, terminarz przeładowany. A przecież potrzebna jest jeszcze przerwa letnia na odpoczynek dla zawodników (kiedyś muszą wydawać pieniądze, prawda?). I na to znaleziono sposób, zaspokajając potrzeby kibiców. Powstała nowa liga.

WNBA, żeńska wersja NBA, ruszyła 21 czerwca 1997 roku. W pierwszym sezonie występowało w niej 8 zespołów, w drugim 10, a w przyszłym roku mają dołączyć następne 4. Pod warunkiem, że uda im się sprzedać 5,5 tys. karnetów na cały sezon. Jak tak dalej pójdzie, to za kilka lat kazdy zespół NBA będzie miał swój żeński odpowiednik!

W tym roku w czasie sezonu regularnego we wszystkich halach WNBA zasiadło łącznie dwa miliony fanów, co stanowi rekord nie tylko tej ligi, ale wszystkich żeńskich lig profesjonalnych na świecie. Daje to średnią ponad 10 tys. osób na jedno spotkanie. U nas nawet u facetów jest to wynik niemożliwy do uzyskania.

PIŁKA KOPANA

[illegible] po pewnym czasie upadały.

Postanowiono wykorzystać reklamę uczynioną przez Mistrzostwa Świata 1994, które rozgrywane były właśnie w USA i spróbować jeszcze raz. Tym razem postawiono na znanych zagranicznych piłkarzy, podpisano kontrakty m.in. z Meksykanami Camposem i Sanchezem, Boliwijczykiem Etcheverrym, Kolumbijczykiem Valderramą, Włochem Zengą, ściągnięto z europejskich klubów niemal wszystkich Amerykanów grających tam w piłkę. Większość gwiazd była co prawda zaawansowana wiekiem, ale zamierzenie powiodło się. Na pierwszy mecz, rozegrany w Los Angeles pomiędzy LA Galaxy a NY MetroStars 13 kwietnia 1996 roku stawiło się 70 tys. widzów!

W debiutanckim roku spośród 10 zespołów bezkonkurencyjnym okazał się stołeczny team, DC United, w następnym sezonie zresztą tez

Do rozgrywek w 1998 roku przystąpiły kolejne dwa nowe zespoły, w tym Chicago Fire z trzema naszymi rodakami w składzie. Piotr Nowak, Roman Kosecki i Jerzy Podbrożny pokierowali swą drużynę od razu do finału ligi, w którym zwyciężył DC United. Tysiące Polaków którzy na stadionie Soldier Field dzielnie dopingowa-

NIE GĘSI

Trzecią ligą, w której grają nasi, to hokejowa NHL. Manusz Czerkawski jest w swym klubie, NY Islanders, postacią znaczącą, bowiem najlepszy strzelec Wyspiarzy, Słowak Palffy, odszedł do Los Angeles. Polak ma zapełnić powstałą po nim lukę. Niewdzięczną rolę w NJ Devils pełni Krzysztof Oliwa - jest [illegible] od zamiatania roboty. Gdy trzeba komuś przyłożyć, poderwać drużynę do walki - Krzysiek wchodzi na boisko.

Po boiskach do soccera biega jeszcze jeden Polak, Robert Warzycha, były reprezentant Polski. W Columbus Crew radzi sobie zupełnie nieźle, skoro wystąpił w meczu gwiazd ligi i strzelił w nim gola.

Niestety, nie mamy swego przedstawiciela w NBA. Szansa była. Swego czasu Adam Wójcik był próbowany przez Clippersów, a Rafał Bigus, olbrzym mierzący 216 cm, zapraszany bywał na obozy przedsezonowe przez kilka druzyn, w tym Bulls.

Sam jednak zdecydował, iż na słynną NBA jest jeszcze za słaby. Inny center, Adrian Korytek, także nie wyszedł poza etap testów w klubach i na obozach.

Czy doczekamy się rodaka w NBA? Mam taką nadzieję Czy doczekamy się kiedykolwiek

T-O-M-Y

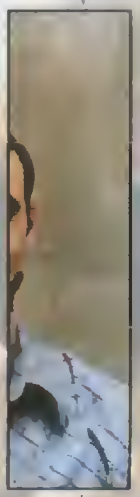
...GRZECZNA MŁODZIEŻ

Resetta

Agata jest w czwartej klasie liceum. Nigdy nie miała kłopotów z nauką, więc nie przejmuje się zbytnio zbliżającą się maturą. O wiele bardziej przeżywa swe zauroczenie Widelcem. Szaleją za nim wszystkie dziewczyny, przy których Agata nie ma najmniejszych szans - do czasu. Ojciec Widelca (Bronisław Wrocławski) jest burmistrzem. Spełnia wszystkie zachcianki syna, ale w zamian żąda jednego: zdania matury. Widelec nie za bardzo przykładał się do nauki przez cztery lata i zaczyna się obawiać konsekwencji. A ma czego, grozi mu nie tyle zawalony rok czy awantura, ale służba wojskowa, jeżeli zawiedzie oczekiwania ojca. Wraz z kumplami wpada, jak się im wydaje, na genialny pomysł - trzeba ukraść z kuratorium tematy maturalne..

Fajnie. Szkoda, ze nie skupiono się właśnie na tym wątku. Mógł powstać taki młodzieżowy „Vabank". Planowanie skoku, pojedejście, a w końcu, żeby nie było, ze namawiają do złego, odniesienie tematów na miejsce i nie korzystanie z nich. Ot, taki szalony wygłup przed dorosłym życiem, sprawdzenie swoich możliwości, czy jest się w stanie zrobić coś takiego.

Do połowy film nawet da się oglądać. Mogą podobać się akcja i fabuła, choć momentami trudno zorientować się, o co chodzi. W drugiej części robi się groteska, farsa. Szarpanina przy transfuzji, ganianie samochodem za chłopaczkiem na deskorolce, cudowne budzenie się mamusi ze śpiączki po wyznaniach przy szpitalnym łóżku, rycerskie oddawanie krwi i podpisywanie cyrografu ochotniczego wstąpienia do woja. Rozumiem, że chciano powiedzieć ważne rzeczy. O miłości, odpowiedzialności za własne decyzje, konflikcie pokoleń Tyle tylko, że forma jest raczej niezbyt udana.



Pojawił się obowiązkowy tekst o hackerach - dziękuję jednak, że twórcy nie uparli się pokazywać, jak to ci hackerzy przechwytują dane czy robią cokolwiek innego. Mając przed oczami popisy informatyczne np. z „Ekstradycji" sądzę, że wyszło to filmowi na dobre.

Twórcy zachwycali się, że ta ich młodzież taka podobna do rzeczywistej. No dobra, bryki i komórki, niechęć do nauki - może być. Ale ona jest potwornie grzeczna! Nie klnie, żadnych papierosów, dragów, nawet samochodami nie rozbija się za bardzo. Prawie nie pije, seks owszem, ale artystyczny wręcz i zawsze podbudowany uczuciami. A jak dresiarze chcieli dzieciakom popsuć zabawę, to cała złota młodzież wylegla przed lokal, zapakowała się do aut i odjechała w sina dal, zamiast robić zadymę.

Prawda - maturę zdawałam dość dawno, ale ta „młodzieżowa rzeczywistość" za oknem, w TV czy w wydaniu kumpli mojego młodszego brata to jednak nie do końca to samo, co na kinowym ekranie

Niezaprzeczalnym atutem filmu jest muzyka - Crew, Rezerwat, O.N.A, Wilki. Poza tym Myslovitz rulez. Co jak co, ale soundtrack będzie się dobrze sprzedawać.

Poza tym duży plus za technikę udźwiękowienia. Nareszcie polski film, w którym słychać, co mówią, i niech Machulski nie wciska kitu, że „Kilera" nie można zrozumieć, bo to wina nagłośnienia w kinie. Zdjęcia też są dobre, choć głównie kolorystycznie, bo akcji jest w sumie mało, a niektóre sceny wymyślono bez sensu.

Właściwe nie wiem, komu polecić ten film (dozwolony jest od lat 15). Osiemnastolatkowie mogą iść chociażby po to, by dodatkowo podenerwować się historią o kłopotach z maturą i porównać, na ile prawdziwie przedstawiono przeżywane w tym wieku rozterki. Ola starszych się to nie nadaje, ciężko przymknąć oko na sztuczność niektórych scen. Zostają jeszcze piętnastolatkowie i wzwyż, ale przed maturą - mogą popatrzeć, co ich czeka za parę lat. Typowy polski film dla młodzieży, bez fajerwerków i specjalnych atrakcji, ale obejrzeć można.

SOUTH PARK THE MOVIE

T[illegible]nid

WIĘCEJ ŚPIEWA NIŻ MÓWI

Serial "South Park" robi furorę na całym świecie. W Polsce szansę zapoznania się z nim mieli dotychczas jedynie szczęśliwcy posiadający wykupiony abonament telewizji Canal+, lub maniacy ściągający piracki kopie odcinków z Internetu i znający przy okazji co najmniej dobrze język angielski. Pełnometrazowa produkcja oparta na motywach z serialu ma szansę przybliżyć to kontrowersyjne dzieło szerszej publiczności w naszym kraju, jednakże zagorzałych fanów może zniechęcić.

Po sukcesie seriali "The Simpsons" i "Beavis & Butthead" nie można się dziwić, że prosta pod względem technicznym kreskówka, naszpikowana inteligentnymi, aczkolwiek kontrowersyjnymi i pikantnymi dowcipami odnosi ogromne sukcesy. "South Park" to parodia typowego amerykańskiego małego miasteczka, widziana oczami ośmiolatków. Czterech przyjaciół — Stan, Kyle, Cartman i Kenny w każdym odcinku napotykają na sytuacje uznawane niejednokrotnie w USA za tematy tabu. W jednym odcinku autorzy serialu wyśmiewają amerykański rasizm, w drugim brutalność policji, w innym paranoję związaną z UFO i porywaniem ludzi na badania, w jeszcze innym amerykańskie podejście do narkotyków. Wszystko podane w najprostszej z możliwych form i opowiedziane mocno niecenzuralnym językiem.

Film pełnometrazowy o South Park — "Bigger, Longer, Uncut" nieco odchodzi od konwencji serialu. Jest to bowiem, animowany musical. Zdecydowanie zbyt dużo czasu zajmuje bohaterom śpiewanie, a za mało akcja. Może to mocno zrazić dotychczasowych fanów serialu, lecz osoby, które z "South Parkiem" dotąd nie miały do czynienia i tak będą się świetnie bawić. Może jedynie utną sobie krótką drzemkę przy paru co bardziej nudnych piosenkach, za wyjątkiem "tytułowej" — "Uncle Fucker", w wykonaniu Terrence'a i Phillipa, czyli kanadyjskich mistrzów w puszczaniu bąków.

Fani serialu zauważą jednak, że film tak naprawdę nie wprowadza praktycznie żadnych nowych gagów — większość z nich zaczerpnięta jest z trzech pierwszych sezonów emisyjnych serialu. Mamy tu więc wątek homoseksualnego romansu Saddama Husseina z Szatanem, nawiązanie do kanadyjskiego serialu "Terrence and Phillip" i kilka innych powtórek. Dla tych widzów, którzy nie mieli szansy obejrzeć starszych odcinków, będą to jednak żarty nowe i wyjątkowo śmieszne. Nie mają one jednak w kontekście filmu tak dużej siły satyrycznej, jak w oryginalnych odcinkach, gdzie nawiązywały do przeróżnych problemów społeczno-politycznych.

Film można więc polecić widzom, którzy z "South Parkiem" mieli dotychczas mało do czynienia. Ci, którzy są zagorzałymi fanami serialu i zbierają nagrania, powinni zdecydowanie odpuścić sobie wizytę w kinie. Najprawdopodobniej wynudzą się i stracą część swojej sympatii do twórców serialu, dla których najwyraźniej głównym argumentem przy produkcji pełnometrazowego filmu były kwestie finansowe.

P.S. Dla 'fanów" Microsoftu miła niespodzianka – wasz ulubieniec Bill Gates dostaje wreszcie za swoje.

BEASTIE

HIP HOP PROSTO

Beastie Boys to bardzo nietypowy zespół hip-hopowy, co więcej, powstał on właściwie dla żartu. Jego członkowie też nie pasują do wizerunku „niggasów" rapujących o przemocy, laskach, biciu policji i slumsach. Mike D, MCA i AOROCK to trzej sympatyczni nowojorscy Żydzi, pochodzący z zamożnej klasy średniej, którzy od dobrych 17 lat robią swoją muzykę. Grają hip-hop na przekór obowiązującym raperskim stylom, a udało im się to dlatego, że także stworzyli swój własny, niepowtarzalny styl. Mają wizję grania tej muzyki i konsekwentnie ją realizują.

Pojedźmy trochę poważniej. W piosence „Shardach", pochodzącej z albumu „Paul's Boutique", chłopaki śpiewają — „We're just three MC's and we're on the go / Shardach, Meshach, Abednego". To imiona biblijne, uzyto ich tutaj nie bez powodu. Shardach, Meshach i Abednego byli Żydami, żyjącymi w Babilonie rządzonym przez króla Nabuchodonozora. Władca ten wybudował złotą statuę swego bóstwa i kazał wszystkim poddanym padać przed nią na kolana, gdy rozlegnie się oficjalna, święta muzyka. Nasi trzej Żydzi, jako że wierzyli w swego Boga, odmówili podporządkowania się obrządkowi. Nabuchodonozor kazał wrzucić ich do rozpalonego, ogromnego pieca, a bohaterom pozostawało jedynie wierzyć, że Bóg ich uratuje. Tak też się stało — zdumiony król zobaczył, jak Shardach, Meshach i Abednego tańczą w płomieniach. Widząc ten niewątpliwy cud, władca nakazał wierzyć swym poddanym w Boga żydowskiego. Szczera wiara i trwanie przy własnych przekonaniach zwyciężyły.

Podobnie jest z naszymi trzema niekonwencjonalnymi muzykami, Żydami w absolutnie nie-żydowskim świecie hip-hopu. Nie podporządkowali się oni panującym na początku lat '80 trendom, i konsekwentnie trzymali się własnej, rapowej stylistyki. Byli pionierami intensywnego wykorzystania sampli i specyficznych beat'ów, które wkrótce po ich pierwszych płytach zdominowały hip-hop. Niczym biblijni bohaterowie pozostali przy własnych pomysłach na muzykę, a te wkrótce zostały przejęte przez dużą część rymującego do rytmu świata. Stały się kanonem, a BBoys'owy styl, utrwalany przez lata, stał się łatwo rozpoznawalny i często naśladowany.

Przyjrzyjmy się, jak muzyczny żart przerodził się w jeden z najważniejszych zespołów ostatnich dwóch dekad.

WKURZENI ABORYGENI

Beastie Boys to trzej sympatyczni faceci — MIKE D (Mike Diamond, ur. w 1966 r.), MCA (Adam Yauch, 1965) i AD-ROCK (Adam Horowitz, 1967). Urodzili się w zamożnych, nowojorskich rodzinach i raczej nie wychowywała ich ulica. Mimo to, już jako kilkunastoletni młodzieńcy, na początku lat 80, związali się z muzyką i ideologią punkową. Taki mały bunt bogatych dzieciaków.

W roku 1981 Mike D i MCA postanowili założyć hard-core'ową kapelę. Nie umieli oczywiście na czymkolwiek zbyt dobrze grać i traktowali Beastie Boys jako żart, głupawy wybryk. W skład kapeli weszli prócz nich: John Barry, gitarzysta, i Kate Schellenbach, dziewczyna grająca na bębnach. Wspomina MCA — „Staraliśmy się wymyślić najgłupszą możliwą nazwę, coś jak „Wkurzeni Aborygeni" albo właśnie „Rozbestwione Chłopaki". Pierwszy „koncert" zagraliśmy na moich 17 urodzinach. Kupiliśmy masę piwa i Mike upił się po raz pierwszy w życiu. Po imprezie podszedł do nas Dave Persons, facet, który miał sklep muzyczny w centrum. Zapytał, czy chcemy nagrać dla niego płytę."

Owocem współpracy był mini-album „Polly Wog Stew", a Beastie Boys zaczęli grywać tu i ówdzie, najczęściej w speluniastych albo dziwacznych klubach, jakich w Nowym Jorku pełno. Wystąpili nawet jako support dla Bad Brains. Rok później do kapeli dołączył Adam Horowitz, a zaraz potem odeszła perkusistka i John Barry. Nowy, „rozbestwiony" skład nagrał swój pierwszy singiel rapowy — „Cookie Puss", który stał się nowojorskim undergroundowym hitem. Od tego momentu BB zwrócili się w stronę hip-hopu.

W 1984 roku zespół zrobił świetny ruch — połączył siły z realizatorem Rick'iem Rubinem i jego współpracownikiem Russellem Simmonsem, założycielami wydawnictwa Def Jam Records, fanami ostrego grania i rapu. Po podpisaniu skromnego kontraktu BB nagrali kolejny mini-album i przebojowy kawałek pod tytułem „She's on It", w który wmiksowali sample z hitu AC/DC „Back in Black"

Młoda kapela powoli zdobywała popularność. Udało jej się nawet wkręcić jako zespół otwierający na trasę koncertową z Madonną (tour „Like a Virgin"). Jak do tego doszło? Dzięki kłamstwu

Wspomina MCA — „Pewnego dnia przyszedł Russell i powiedział — Wiecie co? Dzwonił manager Madonny. Chcecie jechać z nią w trasę?". Okazało się, że tak naprawdę manager dzwonił zapytać o inną, bardziej popu-

BOY'S Z PIECA

„Według mnie są najgorszą możliwą rzeczą, jaka mogła wydarzyć się kulturze hip-hopowej [...] Kiedy ich zobaczyłem po raz pierwszy, myślałem, że jestem w ukrytej kamerze"
— Run-D.M.C.

Yanoos

larną kapelę, Fat Boys. Russell nie miał z nią nic wspólnego, ale przytomnie skłamał — Może Run-D.M.C.? Ci z kolei byli za drodzy, więc przeszła wetknięta sprytnie kandydatura BBoys.

MCA i spółka wypadli na trasie z Madonną fatalnie — nie za bardzo umieli grać, śpiewali jeszcze gorzej, wygłupiali się cały czas. Amatorszczyzna. Horowitz wyznał jednak — „Zatrudnienie nas było genialnym pomysłem. Byliśmy tak okropni, że kiedy Madonna wchodziła na scenę, publiczność musiała być szczęśliwa". Madonna skomentowała to z kolei tak — „Byli naprawdę straszni — na scenie cały czas powtarzali 'fuck, fuck'. Publiczność zawsze ich wygwizdywała, a oni zawsze mówili jej, żeby się odpieprzyła. Kochałam ich za to".

Mimo to, zasłużenie czy nie, BBoys stawali się znani. Zaczęli grywać z Doctor'em Dre jako DJ'em. I tym razem nie było lepiej. Wspomina Dr Dre — „Pamiętam, jak prawie zostaliśmy zlinczowani. Było to, gdy graliśmy przed Run-D.M.C. Prosiłem chłopaków — cokolwiek robicie, nie mówcie do publiczności „niggers". I co się dzieje? Przy kawałku 'She's on It' AD ROCK mówi — „Hej, niggers, wszyscy podnieście ręce do góry". Nigdy nie widziałem tylu groźnych spojrzeń, nikt nie podniósł rąk. Skończyli kawałek, złapali mikrofony i uciekli ze sceny. Zostałem sam i wszyscy gapili się na mnie w ciszy. Zwiałem do garderoby, ale chłopaków już tam nie było. Wskoczyli od razu do taksówki i zwinęli się do domu". Innym razem, w hotelu Holiday Inn, MCA wyskoczył z trzeciego okna prosto do basenu. Dr Dre narzeka — „Mamy zakaz wstępu do Holiday Inn na całe życie! Do dzisiaj zatrzymują mnie w recepcji — „Halo, mamy pana zdjęcie!".

Nie ma co ukrywać, chłopaki trochę szaleli. Najlepsze jednak było dopiero przed nimi.

FIGHT FOR YOUR RIGHT

Po kilku szalonych trasach BB weszli do studia i spłodzili jedną z najgłośniejszych debiutanckich płyt w historii muzyki — „LICENSED TO ILL". Od początku traktowali ją jako żart i to w kiepskim guście. Nic dziwnego. Album na pierwszy rzut oka jest dziwacznym połączeniem głupawych, seksistowskich tekstów rapowanych do suchych rytmów, ulicznych beat'ów i metalowych riff'ów. W tle pobrzmiewają jednak Led Zeppelin („She's Crafty") i Black Sabbath („Rhymin & Stealin"), są poza tym dwa potężne singlowe hity — „No Sleep Till Brooklyn" i „Fight For Your Right"

Teraz już wiemy, że tak powstawała klasyka hip-hopu. Potem chłopakom szło nieco gorzej. Kolejną trasę koncertową nawiedziła plaga aresztowań (muzyków oskarżano o zachęcanie do popełniania przestępstw) i co gorsza, współpraca z Rubinem legła w gruzach. Uważał się on za ojca sukcesu BB i żądał zysków ze sprzedaży drugiej płyty dla siebie. Po kosztownym procesie muzycy zdecydowali się opuścić Nowy Jork i pomknęli do Los Angeles. Chcieli tym samym zerwać z imagem imprezowych pajaców i chłopaków od rozrób.

W Kalifornii poznali niezwykle utalentowany duet producentów, Dust Brothers, z którymi błyskawicznie zwąchali się muzycznie i ideowo. Bez żalu porzucili metalowe riffy, prostackie rytmy i gówniarskie teksty, sięgnęli za to po starsze, treściwe sample, gęste i połamane beat'y oraz wyrafinowaną realizację dźwięko-

Mimo to chłopcy nie liczyli na to, że cokolwiek na tej płycie zarobią, że w ogóle ją sprzedadzą, tym bardziej, że krytycy muzyczni wprost zmiażdżyli album. Popularności w mediach nie przysporzyły im także koncerty, na których można było oglądać panienki tańczące w klatkach i gigantyczny, dmuchany penis.

Co się okazało? Do dziś „LICENSED TO ILL" jest najszybciej sprzedającym się krążkiem w historii wydawnictwa Columbia Records — w ciągu sześciu tygodni poszło 750 tys. kopii. Przekraczając barierę 5 milionów sprzedanych egzemplarzy (w samych Stanach!) album ten do dziś jest jednym z największych muzycznych sukcesów wydawniczych, obok „Dark Side of The Moon" Pink Floyd i „The Legend" Boba Marley'a.

wą. Zaczęli miksować soul lat '60, funk '70, położyli podwaliny pod trip hop. W nowej stylistyce nagrali swój drugi album, „PAUL BOUTIQUE". Nie wzbudził on już takiego entuzjazmu wśród słuchaczy, krytycy byli jednak bardziej przekonani do nowej muzyki i oblicza zespołu. Z tej płyty większy sukces odniósł tylko kawałek „Hey Ladies", choć w moim przekonaniu całość jest świetna i o kilka lat wyprzedza dokonania innych kapel hip-hopowych.

W roku 1990 BBoys założyli własną, niezależną wytwórnię płytową, Grand Royal. Przez dwa lata siedzieli cicho, zajmując się chociażby tworzeniem i promowaniem ubiorów z serii X-Large. Tym mocniejsze było ich uderzenie albumem „CHECK YOUR HEAD". Wrócili w nim do old-school'owego, chropowatego, lecz przemyślanego hip-hopu, dodając do całości elementy funk'u i własne korzenie punk'owe. Co ciekawe, ta doskonała płyta była większym hitem w collegach, wśród wykształconej młodzieży i w alternatywnych stacjach radiowych, niż w zdominowanym przez klimaty gangsterskie światku rapu. I tu znajdujemy kilka klasyków, jak chociażby „So Watcha Want".

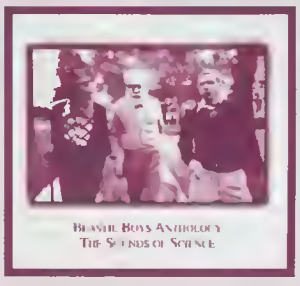
ZNOWU POPŁYNĘLI NA FALI.

Ogromnym zaskoczeniem był album, który ukazał się po kolejnych dwóch latach milczenia „SOME OLD BULLSHIT" jest składanką tylko i wyłącznie starych kawałków punk'owych i hard-core'owych z początku kariery Rozbestwionych. Zaraz potem zdumiona publiczność otrzymała kolejną perełkę hip-hopową, „ILL COMMUNICATION". Nie tylko w moim przekonaniu jest to najlepsza płyta Beastie Boys — zadebiutowała ona od razu na pierwszym miejscu list przebojów, zdobyła podwójną „platynę". Dlaczego jest to świetny materiał? Panowie z właściwą sobie konsekwencją pokazali na niej, ze hip-hop jest gatunkiem bardzo elastycznym i otwartym, oraz że grupa inteligentnych i pomysłowych ludzi moze z niego zrobić muzykę niesamowicie zróżnicowaną, wykraczającą poza sztywne ramy gangsta-rapu i pobocznych trendów. Słychać też, że muzycy weszli mocno w religię buddyjską, szczególnie Yauch wrócił z wyprawy do Tybetu odmieniony. „ILL COMMUNICATION" przyniosła kilka wielkich hitów, jak chociażby wzbogacony świetnym teledyskiem kawałek „Sabotage" czy „Get It Toegether". Ciekawostkę ma do opowiedzenia Spike Jonze, realizator płyty — „AD-ROCK napisał 'Sabotage' dosłownie w ostatnim momencie, gdy krążek szedł już do tłoczenia. A ten wyciągnął nagle tego swojego królika z kapelusza!". Świetnie zrealizowana płyta, doskonałe teksty, sukces. I kolejne dwa lata milczenia!

Po kolejnej zastanawiającej przerwie ukazały się następne dwie zaskakujące płyty — hard-core'owy minialbum „Aglio E Olio" i spokojna składanka instrumentalnych kawałków z dwóch poprzednich płyt — „THE IN SOUND FROM THE WAY OUT". Szczególnie ten drugi album godny jest polecenia — nie ma na nim BBoys'owego rapowania ani hip-hopu, tylko klimatyczne, instrumentalne utwory, będące dotychczas jedynie przerywnikami na płytach. Bardzo ciekawa, „pływająca" rzecz.

I znowu dwa lata oczekiwania! Rok 1998 przyniósł ostatni jak dotąd studyjny album Beastie Boys, „HELLO NASTY". Ciekawa

jest geneza tego tytułu. Oddajmy głos przyjacielowi muzyków, niejakiemu Fogelnestowi — „Pewna Japonka o imieniu Toco pracowała w firmie wydawniczej Nasty Little Man. Zamiast odbierać telefony ze słowami, na przykład, 'Nasty Little Man, w czym mogę pomóc?', ona po prostu mówiła 'Hello Nasty' z tym swoim twardym akcentem".



Płyta okazała się kolejnym hitem w karierze Beastie Boys. Tylko przez wakacje sprzedano 8 milionów egzemplarzy, a media muzyczne hurtem zaczęły przyznawać jej rozmaite nagrody. Nie bez powodu — to bardzo urozmaicona płyta, łącząca w sobie wszystko to, co dotychczas wyszło spod gramofonów naszych bohaterów. Pełen przegląd. Wszystko to perfekcyjnie zrealizowane, ociekające pomysłami i dojrzałe — spokojnie można zacząć przygodę z Beastie Boys od tego właśnie albumu i brnąć w przeszłość.

Na początku roku 2000 ukazało się ostatnie jak dotąd oficjalne wydawnictwo w historii Beastie Boys — dwupłytowa antologia „THE SOUNDS OF SCIENCE". Powinien ją mieć każdy fan sympatycznego tria — zawiera największe hity kapeli, co więcej, pewniaki te uzupełniono o ciekawe, nigdy dotąd nie publikowane nagrania i trzy nowe kawałki, z doskonałym „Alive" na czele. Nie polecam jej jednak nikomu, kto muzę BBoys ma zamiar dopiero poznawać — to raczej hermetyczne wydawnictwo.

ALIVE

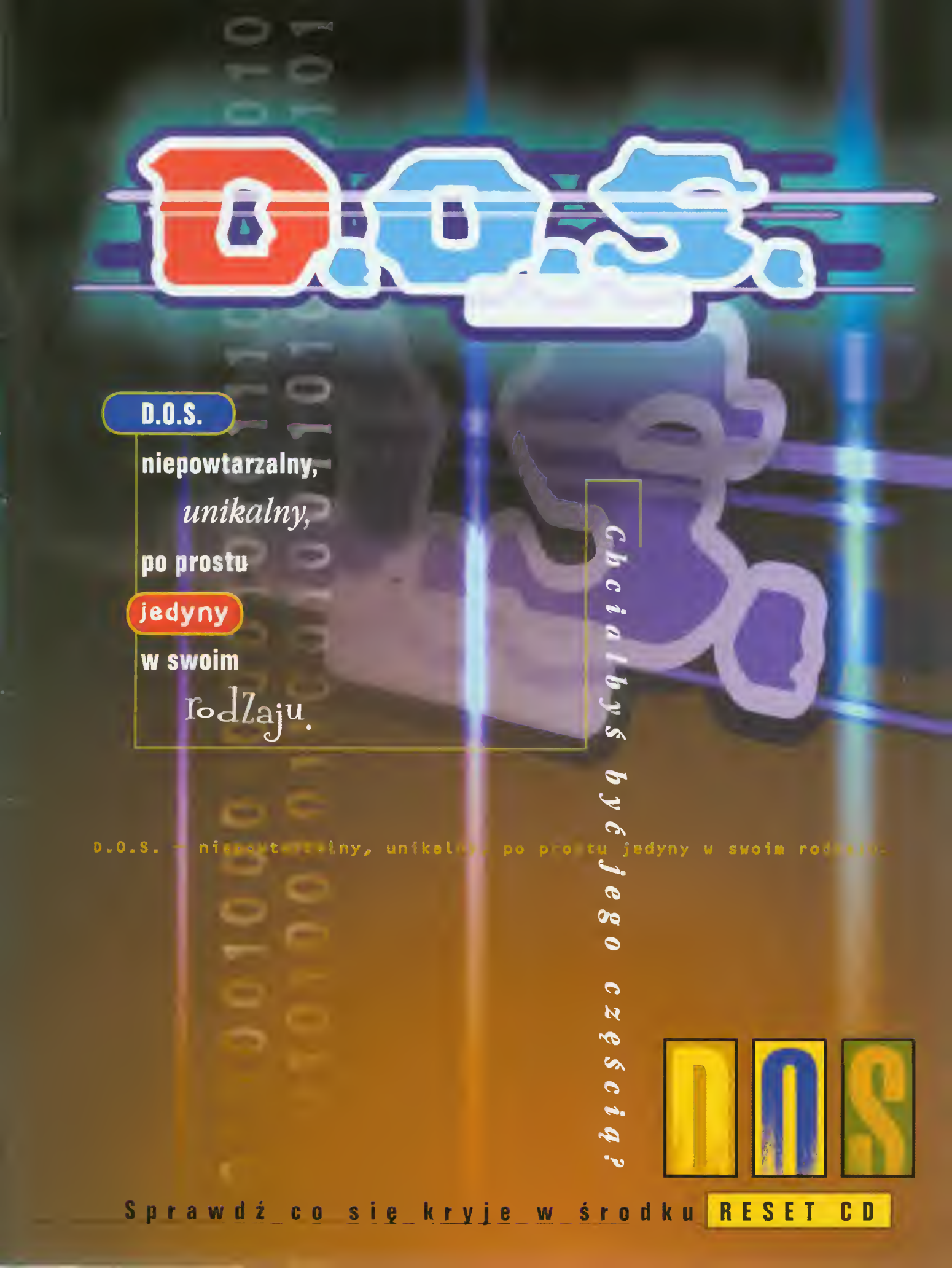
Co dalej będzie się działo z Beastie Boys? Wszak panowie dobiegają już czterdziestki (no, jeszcze kilka latek) i nie wiadomo, czy mają jeszcze na tyle energii, by tak jak dotychczas tworzyć doskonały i pomysłowy hip-hop. Na pewno nie przestaną udzielać się charytatywnie — od lat przeznaczają na szczytne cele masę pieniędzy, założyli nawet swoją fundację, Milarepa Fund, troszczącą się o przestrzeganie praw człowieka na całym świecie, a szczególnie w okupowanym przez Chiny Tybecie.

Bądźmy jednak dobrej myśli — 10 stycznia tego roku firma Capital Records, wydająca płyty BBoys od czasów „PAUL'S BOUTIQUE", poinformowała o podpisaniu z zespołem nowego, wieloletniego kontraktu. Jego owocem jest wspomniana przed chwilą antologia.

DISCOGRAPHY:

LICENCED TO ILL	1986
PAUL'S BOUTIQUE	1989
CHECK YOUR HEAD	1992
SOME OLD BULLSHIT	
ILL COMMUNICATION	1994
THE IN SOUND FROM THE WAY OUT	1996
HELLO NASTY	
THE SOUNDS OF SCIENCE	2000

D.O.S.



D.O.S.

niepowtarzalny,

unikalny,

po prostu

jedyny

w swoim

rodzaju.

Chciałbyś być jego częścią?

D.O.S. — niepowtarzalny, unikalny, po prostu jedyny w swoim rodzaju.

D O S

Sprawdź co się kryje w środku **RESET CD**

KONIECZNY ZESTAW DLA KAŻDEGO GRACZA!

TOTALNY ODJAZD! DWIE ŚWIETNE GRY ZA JEDYNE

SUPER CENA 55 ZŁOTYCH

Od strategii przez przygodę po wyścigi.
Z pewnością znajdziesz coś dla siebie!

Dwa HITY w jednym pudełku!

Wybuchowa porcja znakomitej zabawy!

2in1 Pack

Dwie oryginalne gry za tak niewiele?

TAK, to prawda!

teraz masz niepowtarzalną okazję stać się legalnym posiadaczem dwóch hitów za jedyne 55,00 zł

- SEWEN KINGDOMS A.A.
- DEADLOCK II

- AIR WARRIOR III
- CARRIER STRIKE FIGHTER IF/A-18E

- CASTROL HONDA SUPERBIKE
- TEST DRIVE 4

- FLYING CORPS GOLD
- F/A-18 HORNET 3.0

- TEST DRIVE OFF ROAD 2
- GRAND PRIX RALLY

- JACK NICKLAUS 5
- DALEY THOMPSON'S DECATHLON

- JOHNY HERBERT'S GRAND PRIX
- FINAL RACING

- SAMURAI SPIRITS
- BLADE WARRIOR

- THUNDER BRIGADE
- SUPER BUBSV

- TIMESHOCK
- THE WEB

- BATLE ARENA TOSHINDEN 2
- FATAL FURY 3

- ULTRA FIGHTERS
- SPEARHEAD

10 gier w cenie jednej!

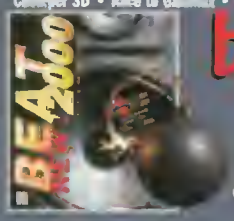
139

Pakiet 10 gier: Superbike Challenge • Grand Prix Rally • Kart Challenge • Tiny Trails • Air Warriors III • Global Defender • War Drones • Chomper 3D • Race to Galaxy • Chomper 3D

Pakiet 10 gier akcji: Battle Arena Toshinden • Deadlock II • Seven Kingdoms • Fatal Fury 3 • Pro Pinball: Time Shock • Blade Warrior • Samurai Spirits • Super Bubsy • Spearhead • Thunder Brigade

Pakiet 10 wyścigówek: Castrol Honda • Evel Knievel • Final Racing • Speed Haste • Lamborghini • Test Drive 4 • Speedy Zone • Kart Race • Grand Prix Challenge • Test Drive 2

Pakiet 10 symulatorów lotu: Air Warrior II • IF18 Carrier Strike • F/A-18 • IF-22 v.5 • Flying Corps Gold • Wingstar • Polaris Rebellion • Search & Rescue • Ultra Fighters • Vanguard Ace



bombowy prezent

Zamów 3 dowolne zestawy, a otrzymasz beat 2000 gratis

0-62 737 27 39

ZAMÓW JUŻ DZIŚ - OFERTA AKTUALNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW MAGAZYNOWYCH